TYPO

typografie . grafický design . vizuální komunikace
typography . graphic design . visual communication

TYPO.03 KVĚTEN 2003

Partneři časopisu / Partners of magazine

generální partner/ general partner

Vydavatel odborných publikací, pořadatel seminářů, konferencí a odborných zájezdů, konzultant a poradce pro oblast předtiskové přípravy, tisku, dokončujícího zpracování

Vydavatelství Svět tisku, spol. s r. o.
Hollarovo náměstí 11, 130 00 Praha 3, Česká republika
tel.: 271 737 788, 271 733 554, fax: 272 736 252
e-mail: redakce@svettisku.cz; inzerce@svettisku.cz
http://www.svettisku.cz

hlavní partneři / main partners

Distributor a produkční partner společnosti Linotype Library, dodavatel a systémový integrátor grafických, předtiskových a publikačních systémů a zařízení pro produkční digitální tisk.

DataLine Technology spol. s r. o.
Drahobejlova 6, 190 00 Praha 9, Česká republika
tel.: +420 284 811 400, fax: +420 284 811 409
e-mail: obchod@dataline.cz
http://www.dataline.cz

Výhradní distributor Adobe Systems pro ČR a SR. Dodavatel aplikací pro klasické, internetové a multimediální publikování a pro elektronickou distribuci a archivaci dokumentů. Specializované školící středisko aplikací Adobe.

AMOS Software, spol. s r. o.
Patočkova 61, 169 00 Praha 6, Česká republika
tel.: +420 284 011 211, fax: +420 284 011 212
e-mail: obchod@amsoft.cz
http://www.amsoft.cz

tiskárny / printers

Kompletní předtiskové, tiskové a knihařské služby: ofsetový tisk B1 a B2 (Heidelberg), vazby V1 a V2, automatický výsek B1, falcování, slepotisk, trojřez, DTP, scan, osvit CtP

K. P. R. s. r. o.
Pod Šancemi 4/196, 190 00 Praha 9
tel.: 266 311 822, fax: 266 311 820, e-mail: info@kprtisk.cz
www.kprtisk.cz, www.mojetiskarna.cz

DTP, redigitalizace filmů, osvit CtP, archový i rotační ofsetový tisk na strojích Heidelberg, vazby V1 a V2

Tiskárna Praha
Poděbradská 540, 190 00 Praha 9 – Vysočany
tel.: 225 277 111, fax: 225 277 249, e-mail: obchod@praha.reproprint.cz

Tiskárna Zádveřice
763 12 Zádveřice 48, Zlínský kraj
tel.: 577 687 111, fax: 577 687 112, www.reproprint.cz

tiskárny / printers

partneři / partners

distributor komponent pro DTP a prepress a provozovatel specializovaného internetového obchodu

Quentin, spol. s r. o.
Bělohorská 45, 169 00 Praha 6 – Břevnov
tel.: 233 355 585, fax: 233 352 595
e-mail: quentin@quentin.cz,
http://www.quentin.cz,
http://www.dtpobchod.cz

ADOBE AUTHORIZED SERVICE PROVIDER

grafické návrhy, DTP, scan, osvit velkoformátový a digitální tisk prodej fontů URW++ a Adobe

Studio Marvil, s. r. o.
Ječná 29, 120 00 Praha 2
tel.: 224 941 955, fax: 224 941 145
marvil@marvil.cz
www.marvil.cz

Océ umožňuje svým zákazníkům účinné a efektivní zpracování dokumentů nabídkou průběžně inovovaných produktů pro správu a tisk dokumentů pro profesionální prostředí.

Océ-Česká republika, s. r. o.
Hanusova 18, 140 21 Praha 4
tel.: +420 244 010 111, fax: +420 244 010 190
e-mail: info@oce.cz, http://www.oce.cz
http://shop.oce.cz

UMAX Czech a. s. – oficiální zastoupení značky UMAX pro Českou a Slovenskou republiku. Tradiční dodavatel profesionálních skenerů a softwaru pro DTP, prezentační techniky a notebooků – výkonných přenosných pracovních stanic.

UMAX Czech a. s.
Hloubětínská 11, 198 00 Praha 9
tel.: 284 000 111, fax: 284 000 101
e-mail: info@umax.cz, http://www.umax.cz

partner / partner

partneři / partners

partner / partner

partner / partner

partner / partner

partner / partner

partner / partner

TYPO typografie . grafický design . vizuální komunikace
typography . graphic design . visual communication

→ **www.magtypo.cz**
→ **vydavatel** publisher
Vydavatelství Svět tisku, spol. s r. o.
Společnost je zapsaná u městského soudu Praha, oddíl C, vložka 80559
→ **adresa** address
Hollarovo náměstí 11, 130 00 Praha 3
tel./phone: +420 271 737 788
fax: +420 272 736 252
→ **předplatné** subscription
predplatne@magtypo.cz
sub@magtypo.cz
→ **manažerka redakce** editorial office manager
Linda Kudrnovská (linda@magtypo.cz)
→ **inzerce** advertising
Tomáš Frk (tomas@magtypo.cz)
Martin Jamrich (martin@magtypo.cz)
→ **redakce** editors
redakce@magtypo.cz, pr@magtypo.cz
Filip Blažek (filip@magtypo.cz)
Jakub Krč (jakub@magtypo.cz)
Pavel Zelenka (pavel@magtypo.cz)
→ **grafika** design
Jana Vahalíková (jana@marvil.cz)
→ **pre-press**
Studio Marvil (www.marvil.cz)
→ **tisk** print
Tiskárna Reproprint, s. r. o. (www.reproprint.cz), tištěno na papír BLACK LABEL mat
printed on BLACK LABEL mat paper – 150 g/m² & 250 g/m²
→ **programy** software
Adobe InDesign®, Adobe Photoshop®, Adobe Acrobat®, ScenicSoft ColorCentral®, ScenicSoft Preps®

Vydávání povoleno Ministerstvem kultury ČR pod číslem MK ČR E 13984, ISSN 1214-0716. Názvy produktů a jmen firem zmiňovaných v magazínu mohou být chráněny ochrannými známkami. Přebírání jakýchkoliv údajů z magazínu je povoleno pouze s písemným souhlasem vydavatele. Materials from this magazine must not be copied or further published without the consent of the editors.

TYPO.TEX Nimbus Sans Novus (Regular, Medium, Semibold, Black) Fette Engschrift (Regular) → URW++

TYPO.BAZAR 1

TYPO.FENOMÉN 2
Filip Blažek → **bitmapová písma**

TYPO.JINAK 8
Tomáš Fassati → **vizuální gramotnost**

TYPO.NÁSTROJE 10
Pavel Kočička → **„ikonografie“ aneb umění minimalismu**

TYPO.LIDI 12
Pavel Zelenka → **Susan Kare – královna ikonek**

TYPO.KOMUNIKACE 14
Alan Záruba → **zapomenutý svět moderní vizuální komunikace**

TYPO.RECENZE 24

připravil Pavel Kočička

✖ Linotype přezbrojuje na OpenType

Dinosauři už začínají chápat, že jiná cesta než přes OpenType neexistuje. **Linotype** je třetí velkou písmolijnou, která na OpenType přechází (po **Adobe** a **URW++**). V současné době je k dispozici téměř 1 200 řezů, mezi kterými jsou i úplně nová písma (jako například Calcite Pro od Akira Kobayashi, designéra firmy Linotype). Písma budou podle „pravidel“ Adobe dostupná ve standardní (Std) a profesionální (Pro) verzi. Standardní verze je v podstatě na OT převedené Type 1 písmo, profesionální verze obsahuje znaky západní a středoevropské sady, cyrilici, řečtinu a kromě toho ještě všechny dostupné kapitálky a variantní znaky. Standardní verze písem stojí 29 eur, profesionální 35 eur; zákazníci, kteří zakoupili písma v posledním roce, mají 30% slevu.
→ **http://www.fontexplorer.com**

✖ Stop E$$O or not?

Nenávist Greenpeace vůči firmě Standard Oil, zejména vůči značce ESSO, je všeobecně známá. Po vytvoření bastardního loga Stop E$$O, které mělo „upozornit na nečisté praktiky firmy“, se ESSO rozhodla žalovat Greenpeace u francouzského soudu za porušení ochranné známky. Firma ESSO požadovala okamžité odstranění loga z webových stránek a zaplacení 80 000 eur za každý den jeho použití jako odškodnění (od května 2001 to dělalo 45 mil. eur). Lombardský soud naštěstí žalobu zamítl v plném rozsahu jako neopodstatněnou a neseriózní, navíc poukázal na svobodu projevu. Jen aby tak soudy jednaly i v jiných případech...
→ **http://www.stopesso.com**

✖ IFTA supluje ATypI

Na letošní konferenci TypoTechnica – pořádané firmou Linotype – byla založena mezinárodní asociace písmové technologie neboli The International Font Technology Association (IFTA). Byla založena z podnětu firmy Adobe a jejím úkolem bude **tvorba a publikování standardů**, vytváření platformy **pro komunikaci mezi tvůrci a vývojáři písem, tvorba editačních nástrojů a programů pro práci s písmy**, ustavení kontaktního místa pro komunikaci s organizacemi jako Unicode a W3C. Podle Adobe to nebylo možné provádět v rámci ATypI. Zakládajícími členy jsou Clive Bruton (FontZone), Ted Harrison (FontLab), Laurence Penney, Thomas Phinney (Adobe), předsedou asociace je John Hudson. Bližší informace zatím nejsou známy, webová stránka by měla být hotová v nejbližší době.
PS: Nehledejte IFTA na obvyklých adresách (ifta.com, ifta.org), protože tam sídlí jiné firmy a organizace se stejnou zkratkou (f jako food, fuel, film atd. :–)
→ **http://typographi.ca/000520.php**

✖ Roku 2005 v Aichi s novým logem

Na základě veřejné soutěže byla začátkem roku vybrána **značka české expozice na výstavě Expo2005** Aichi v Japonsku. Hlavním tématem výstavy je tentokrát návrat k přírodě a ekologie bez současných pejorativních nádechů. Zřejmě proto je motivem českého loga lipový list. Jak mi sdělila pracovnice českého přípravného výboru, ze zaslaných návrhů bylo vybrané logo nejlepší. Pokud se nám podaří sehnat ostatní soutěžní návrhy a souhlas k otištění, rádi je přetiskneme.
→ **http://www.expo2005.com**

✖ Slovenka oceněna za Prahu

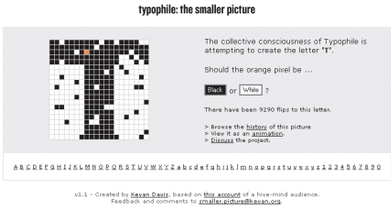
Dne 31. března 2003 vyhlásila japonská Toray Art Gallery letošní ceny Digital Creation Awards 2002. Porota pod vedením předsedy Yoichiro Kawaguchi, který je předním odborníkem na digitální výtvarné umění, udělila **hlavní cenu** Grand Prize japonskému umělci **Tomohiro Kimurovi** za dílo **Revival**. Hlavním motivem tohoto díla je neustálý koloběh – město na pozadí podléhá zkáze a zároveň se znovu rodí.
Sympatické je, že mezi oceněnými je alespoň jedna zástupkyně Evropy Slovenka **Petra Štefánková**. Ta byla kuriózně oceněna za dílo Praha – město České republiky, které odráží komplexnost Prahy a představuje ji jako mix tradičních i netradičních městských atributů.
→ **http://www.toray.co.jp/artspace/e/dca_02/index.html**

✖ Linotype Optima nova

Oblíbené písmo kosmetických a farmaceutických firem se dočkalo redesignu. Podíleli se na něm původní autor **Hermann Zapf** a **Akira Kobayashi**, šéfdesignér Linotype. Jak už se stalo zvykem, písmo bylo předěláno podle původních Zapfových předloh. Navíc se padesát let po originálu **písmo dočkalo pravé kurzivy a kondenzovaného řezu**. Zatímco kurziva vypadá velice elegantně, kondenzovanou verzi si tvůrci snad mohli odpustit. Kromě běžných znaků obsahují písma také minuskové číslice a pravé kapitálky, titulková verze navíc zajímavé slitky. Pokud už po písmu toužíte, zřejmě vás zchladí cena: prodává se pouze jako celá kolekce, a to za 1 040 eur.
→ **http://www.fontexplorer.com**

✖ Jak vypadá „průměrné“ písmo?

Projekt balancující na pomezí vtipu a vědeckého pokusu spustil Kevan Davis na serveru Typophile. Do mřížky 20 × 20 bodů umístil náhodně černé a bílé body. Na účastnících experimentu je, aby rozhodli, které body mají být černé a které bílé. Experimentátoři mají vytvořit celou abecedu (verzálky a minusky) včetně číslic – rozhodnutí, zda jde o patkové či nepatkové, pozitivní nebo negativní písmo, je čistě na nich. Každý si může vybrat, který znak bude zrovna tvořit, nemůže si však vybrat právě ovlivňovaný bod mřížky – ten se volí automaticky. V současnosti mají za sebou znaky kolem 10 000 rozhodnutí a postupně směřují k finálnímu tvaru.
Pokud by vás zajímaly statistické údaje, podívejte se na druhou uvedenou adresu, kde najdete „průměrný“ znak od každé litery včetně pérovky a obrysu. Jak podotkl jeden z účastníků v diskuzi na Typophile, průměrné písmo vypadá jako extrapolace mezi Hobo a Copperplate.
→ **http://www.typophile.com/smallerpicture**
→ **http://www.imarlin.com/sandbox/smaller**



COPYDOT SKENER RENAISSANCE II, CTP LOTEM 800V, ARCHOVÉ STROJE HEIDELBERG
VE FORMÁTU B1 A B2, KOTOUČOVÉ STROJE HEIDELBERG WEB 16, VAZBY ŠITÉ I LEPENÉ, UV LAKOVÁNÍ

TISKÁRNA s.r.o. REPROPRINT
Sídlo firmy a výrobní závod: Poděbradská 540, 190 0 Praha 9
Provozovna – výrobní závod: Zádveřice 48, 763 12 Vizovice
Obchodně – technické zastoupení: Jakubské nám. 1, 602 00 Brno
Tel.: 225 277 111, 577 687 111

Písmo bylo v historii vždy závislé na materiálu, kterým bylo psáno a na který bylo psáno. Podobně tomu bylo u prvních počítačových písem: ta se skládala z jednotlivých předem definovaných bodů v mřížce o jednotné velikosti pro celou abecedu. Tyto pixelové či jinak bitmapové fonty byly určeny např. pro obrazovku nebo jehličkovou tiskárnu a naprosto odpovídaly těmto technologiím. Idea pixelového písma je však starší než počítače: vzpomeňme třeba nápisy na mozaikách nebo na výšivkách. I v současné době je bitmapové písmo stále užíváno k zobrazování textu – miniaturní pixelové fonty se zabydlely v náramkových hodinkách, na displejích kalkulaček a kapesních počítačů, ale třeba i na světelných poutačích.

Závislost písma na materiálu byla do značné míry odstraněna teprve v posledních desetiletích. Současný počítačový font neexistuje v materiální podobě, je to jen matematický zápis tvarů jednotlivých znaků. První vektorová písma z přelomu 80. a 90. let 20. století se snažila o dokonalý tvar, šlo o jakousi ideální rekonstrukci písem do té doby používaných v knihtisku či při fotosazbě. Pomocí jediné technologie tak v počítači ožila písma renesanční nebo klasicistní. Teprve časem si typografové začali uvědomovat, že i přes nesporné výhody má počítačové písmo i určité neduhy, a začali hledat nové, nepoznané cesty. Na jedné straně spektra se objevily fonty, které se snažily napodobit jiné technologie, např. imitovaly tisk jehličkové tiskárny nebo porouchaného faxu. Na straně druhé pak pokusy o nejrůznější experimentální písma daleko za hranicí čitelnosti. Mezi těmito experimentátory se kdosi pokusil písmo redukovat na minimum jednotlivých pixelů a opět tak svým způsobem napodobit pomocí vyspělejší technologie technologii starší. Zrodil se tak první vektorový font, který se v konkrétních velikostech chová jako bitmapový.

bitmapové písmo

TYPOTEXT | Nimbus Sans Novus (Regular, **Bold**, **Black**) → URW++ ,dtp, lights: regular

připravil Filip Blažek
translation Elizabeth Kindlová

písma pro obrazovku a displeje Speciální písma pro obrazovku se objevila ve chvíli, kdy byla k počítači jako výstupní zařízení připojena obrazovka. Kvůli minimalizaci nároků na paměť počítače byly všechny znaky navrženy do velmi malé mřížky. Takové písmo pak nemohlo mít velké typografické ambice. Dolní přetažnice byly zrušeny, akcenty násilně vecpány nad zdeformované znaky. Počítače v 70. a 80. letech 20. století nebyly používány jako typografické nástroje; jedním ze zásadních cílů písma byla čitelnost a rozlišitelnost jednotlivých znaků. Typická pro tyto počátky počítačového písma je např. přeškrtnutá nula, která tím měla být lehce odlišitelná od písmene O. Jedním ze zdařilejších pokusů o písmo vtěsnané do mřížky 8 × 8 bodů je např. obrazovkové písmo osmibitových počítačů **Commodore 64**.

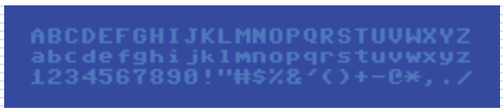
Uživatelské rozhraní systému Windows v 80. letech zůstávalo vždy pozadu za elegancí Applů, přestože vzhled obou systémů Apple i Windows 3.0 připravovala stejná designérka **Susan Kare**. Bitmapová písma tohoto operačního systému nebyla ani ničím výjimečná, ani zvlášť dobře čitelná. Microsoft si tento handicap zřejmě uvědomil, a přizval ke spolupráci slavného amerického typografa **Matthew Cartera**, aby navrhl písma, která by kromě křivkových verzí měla i pevně definované bitmapové verze pro malé velikosti na obrazovce. Carter pro systém Windows 95 v roce 1994 navrhl bezpatkové fonty **Tahoma** a **Verdana** a antikvu **Georgia**. Verdana má ideální proporce pro čtení na obrazovce: má vyšší střední výšku a poměrně široké znaky. Tučná verze se od normální liší výrazně a ani v těch nejmenších velikostech se tučné znaky neslévají v nesrozumitelný text. (Tahoma je předchůdcem Verdany, jedná se vlastně o stejné písmo, ale užší, úspornější kresby.)

Verdana má ideální proporce pro čtení na obrazovce: má vyšší střední výšku a poměrně široké znaky. **Tučná verze se od normální liší výrazně a ani v těch nejmenších velikostech se tučné znaky neslévají v nesrozumitelný text.** >>>Verdana regular *italic* **bold** ***bolditalic***

Na obou písmech je zajímavé, že vypadají skvěle na obrazovce, ale nijak dobře po vytištění. Carterovi se podařilo jejich vzhled natolik přizpůsobit technologii monitorů a displejů, že při velkém zvětšení nebo tisku působí jeho písma těžkopádně, neohrabaně a dokonce nepříliš dobře čitelně. Sám k tomu říká: „Značná část uživatelů počítačů stráví nejvíce času před obrazovkou a tiskne spíš výjimečně nebo vůbec ne. Tak začalo být jasné, že je třeba obrátit priority – neměli bychom se snažit dělat tisková písma adaptovaná pro obrazovku, ale měli bychom je od počátku navrhnout jako obrazovková písma s tím, že tiskové verze budou v tomto případě druhotné.“ Carterova **Georgia** je písmo, které se již v tisku uplatnit může. Škoda, že přestože má zdařile navržené bitmapové verze, a je tudíž dobře čitelné na obrazovce, málokdy se s ní lze na webu setkat. V patkových písmech bohužel stále vede Times New Roman (nebo Times, v závislosti na platformě), který se na obrazovce zrovna příjemně nečte – aby ne, je to typické novinové písmo!

První komplexní rodiny bitmapových písem navrhla již roku 1985 americká designérka **Zuzana Licko** pro písmolijnu **Emigre**. Kolekce 14 originálních fontů pro počítače Apple byla rozdělena na rodiny Emperor, Universal, Oakland a Emigre, k dispozici byly pouze velikosti od 6 do 19 bodů. V roce 2001 byla původní bitmapová písma oprášena, převedena do vektorového formátu, obohacena o nové řezy a písmolijna Emigre je prodává pod názvem **Lo-Res**. Tento krok je vysvětlen na webu Emigre: pro mladé designéry a jejich příznivce, kteří vyrostli na videohrách a nyní surfují na internetu, již není písmo s nízkým rozlišením nic nezvyklého, obtížně čitelného či surově počítačového. Je to součást jejich každodenní čtenářské zkušenosti doma i ve škole.

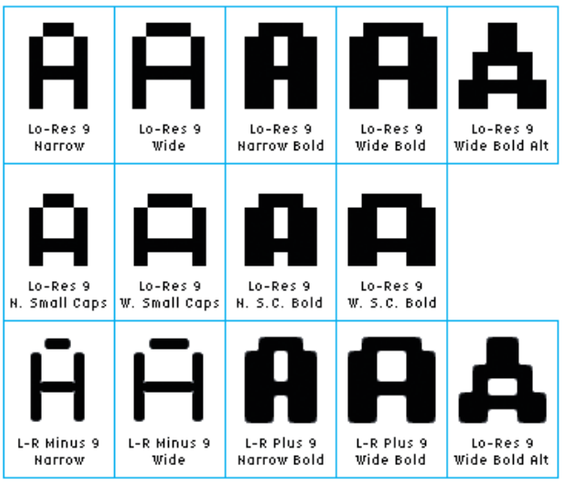
písma pro web Designéři, kteří vytvářejí webové prezentace, mají v zásadě tři možnosti, jak s písmy pracovat. Buď pro text definují taková písma, o nichž lze předpokládat, že alespoň jedno z nich bude mít čtenář na svém počítači; nebo si vyberou font zcela podle svého vkusu a záměru (například firemní písmo nějaké společnosti) a ten umístí na web jako obrázky, což ale

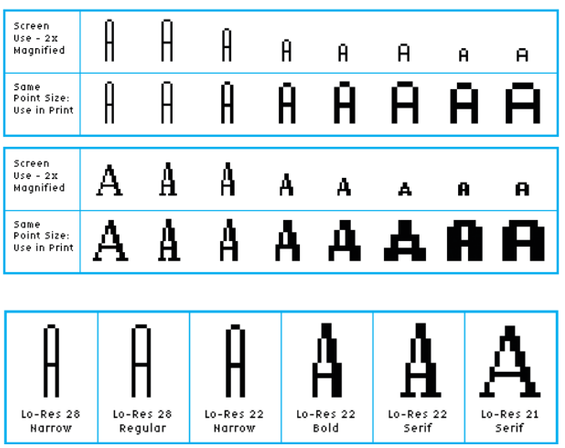


Bitmap Fonts
Writing has always depended in history on material with which and on which it was written. The same was true of the first computer fonts: these were composed of separate predefined points in a grid of uniform size for the entire alphabet. These pixel or bitmap fonts were designed for the monitor or dot matrix printer and fully corresponded to these technologies. The idea of a pixel font is older than the computer: let us recall the inscriptions on mosaics or embroideries. Even now the bitmap font is still used to depict text—miniature pixel fonts are a common feature on watches, calculator and pocket computer displays as well as on light billboards.
The dependence of writing on material was considerably removed only in the last few decades. The present computer font does not exist in material form. It is merely a mathematical entry of the shape of individual characters. The first vector fonts at the end of the 1980s and beginning of the 1990s attempted to create the perfect form, some sort of ideal reconstruction of writing used until then in typography or film-setting. Hence it only needed one type of technology to revive the Renaissance or Classicist script on computer. However as time passed typographers began to realise that in spite of the unquestionable benefits, the computer font has certain weaknesses and began to search for new unknown ways. On the one side of the spectrum there appeared fonts, which attempted to copy other technologies such as imitating dot-matrix printing or that of a faulty fax. On the other there were attempts at creating various experimental fonts far beyond the limit of legibility. One of these experimenters attempted to reduce a font to a minimum of the individual pixels and thereby again imitate the older technology. This saw the birth of the first vector font, which behaves like a bitmap font in its specific sizes.

Fonts for the Monitor and Display Special fonts appeared for the monitor at the moment when the monitor was connected to a computer as the output device. In order to reduce the demands on computer memory all the characters were designed to fit very small grids. Such a font could therefore not have any great typographic aspirations. The ascenders were eliminated, accents thrust above deformed characters. Computers in the 1970s and 1980s were not used as typographic tools; one of the fundamental objectives of the font was that its individual characters should be legible and discernible. What is typical for the beginnings of the computer font is the slashed zero, which could be easily distinguished from the letter O. One of the more successful attempts of a font forced into a grid of 8 × 8 points for example is the monitor font of **Commodore 64** eight-bit computers.
The user interface of the Windows system in the 1980s always lagged behind the Apple computers in elegance although the same designer **Susan Kare** worked on the look of the Apple and Windows 3.0 systems. The bitmap font of this operat-

Geneva None Geneva Sharp Geneva Crisp Geneva Strong Geneva Smooth Hoefler Text Hoefler Text





znamená, že se úplně ztratí textová podstata prezentace – „obrázkový“ text nelze překopírovat do textového editoru (nehledě na problémy, jaké připraví takový web nevidomým!). Proto se tato druhá možnost využívá primárně u nadpisů, tlačítek v menu a všude tam, kde je zvýšený důraz na vizuální podobu. Delší textové bloky jsou zatím stále zobrazovány v systémových písmech dostupných na dané platformě a kvalita zobrazení tak závisí na zkušenostech webdesignérů a zejména na konkrétní softwarové konfiguraci počítače konkrétního uživatele. Třetí možností je začlenit písmo přímo do prezentace, např. s využitím technologie Macromedia Flash nebo SVG. Zatím poněkud okrajovou záležitostí je slibně se rozvíjející technologie OpenType, která umožňuje přímo do HTML kódu začlenit libovolná písma. V současnosti je však podporována pouze v prohlížeči MSIE (viz Typo č. 2, Fonty – olovo dneška).
Pokud pracují webdesignéři s písmem jako obrázkem, mají několik možností, jak font na obrázek převést. Musí se rozhodnout, zda ponechají obraz písma ostrý, složený jen z pixelů jedné barvy, nebo zda znaky vyhladí pomocí **antialiasingu**. Většina počítačových písem je však v malých velikostech bez vyhlazení naprosto nečitelná. Je-li třeba vytvořit titulek např. z nějakého postscriptového písma určeného primárně pro tisk, je obvykle nevyhlazená podoba výrazně ošklivější a hůře čitelná než varianta vyhlazená.

až k úplnému minimu Ve velmi malých velikostech nicméně může být vyhlazování již kontraproduktivní. To si uvědomili někteří typografové zaměření na tvorbu webových stránek a flashových prezentací a začali postupně zaplavovat web nejrůznějšími písmy navrženými přesně pro konkrétní velikost. Tyto fonty se nepoužívají na sazbu delších textů, neboť nemůžeme předpokládat jejich přítomnost na počítačích uživatelů. Často tyto fonty nemají ani kompletní znakovou sadu, chybí třeba minusky nebo interpunkce. Grafici s nimi pracují jinak – požadované nápisy se vytvoří v bitmapovém grafickém editoru (např. v Adobe ImageReady) a pak se na závěr převedou na obrázky. U těchto písem je důležité zvolit právě tu velikost, pro kterou byla navržena, a vypnout vyhlazování (antialiasing).

bitmapové fonty na webu V posledních letech se na webu přímo roztrhl pytel s bitmapovými fonty. Jak již ale bylo zmíněno, řada z těchto písem má nekompletní znakovou sadu, málokdy lze najít zdarma dostupné další řezy (např. tučný) apod. Většina fontů je k dispozici ve formátu TrueType, což dnes uspokojí většinu uživatelů počítačů.
Současná bitmapová písma by se dala orientačně rozdělit na čtyři typy. Předně jsou to pokusy o univerzální a co nejlépe čitelné písmo v co nejmenší velikosti. Pak jsou to kopie písem z nejrůznějších zdrojů současných i minulých: bitmapová písma osmibitových počítačů, displejů mobilních telefonů apod. Třetí kategorii pak tvoří písma experimentální, kde primární není čitelnost ani úspora místa, ale vzhled jednotlivých liter. Posledním typem jsou pak fonty neobsahující znaky, ale obrázky, ikony.
Závěrem zmíním alespoň několik komerčních serverů s nabídkou bitmapových písem, o jejichž kvalitách jsem přesvědčen. Předně je to jedno z prvních písem tohoto typu, **Mini 7**. Autor **Joe Gillespie** navrhl dalších nejméně dvanáct rodin bitmapových písem. Gillespieho písma jsou skvěle čitelná i v těch nejmenších velikostech a obvykle tvoří rodiny o několika řezech. Spolu s písmy **Paula Woottona** jsou ke koupi v písmolijně **Minifonts.com**. Na serveru **Atomic Media** jsou v prodeji písma již zmíněné **Susan Kare** a **Matthew Bardrama**. V tomto případě se opět jedná o rozsáhlé rodiny bitmapových fontů. K dispozici jsou i balíky bitmapových ikon.
Ze serverů, kde jsou bitmapová písma k dispozici zdarma, stojí za pozornost francouzský server **DaFont**. Ten totiž soustřeďuje bitmapová písma od nejrůznějších designérů z celého světa a jejich počet už přesáhl druhou stovku.
Rozsáhlou nabídku bitmapových písem by bylo možné chápat jako návrat písma k závislosti na materiálu. To by se však nesměli objevit designéři, kteří fonty určené pro obrazovku začali používat při tvorbě plakátů a k sazbě časopisů... ✖

ing system was not exceptional and its legibility was not particularly good. Microsoft must have realised this handicap and asked famous American typographer **Matthew Carter** to design fonts, which, apart from the vector versions, also possessed firmly defined bitmap versions for small size fonts on the monitor. In 1994 Carter designed the **Tahoma** and **Verdana** sans-serif fonts as well as the **Georgia Antiqua** font for the Windows 95 system. Verdana has ideal proportions for reading on the monitor: it has a higher x-height and relatively wide characters. The bold version distinctly differs from the normal and the bold characters do not even merge into an illegible text in its smallest sizes. (Tahoma is the predecessor of Verdana as it is in fact the same font but is narrower and neater.) What is interesting about both fonts is that they look great on the monitor, but are not that good when printed out. Carter managed to adjust their appearance so much to monitors and displays that when greatly enlarged or when printed out the fonts appear to look clumsy, ungainly and are not particularly well legible. He himself says: "A considerable number of computer users spends most of their time in front of a monitor and only print in exceptional cases or not at all. So it has become clear that priorities need to be reversed—we should try to produce print fonts adapted for the monitor by initially designing them as monitor fonts and the printed version would be secondary in this case." Carter's Georgia is a font, which can be used even in printing. It is a pity that its bitmap version has been designed well and is well legible on the monitor, but it is rare to find it on the web. Unfortunately the most popular of the serif fonts is still Times New Roman (or Times depending on the platform), which is not particularly pleasant to read on the monitor—and rightly so as it is a typical newspaper typeface!
The first complex bitmap font families were designed already in 1985 by American typographer Zuzana Licko for Emigre type foundry. The collection of 14 original fonts for Apple computers was divided into 4 families: Emperor, Universal, Oakland and Emigre. Only font sizes ranging from 6 to 19 points available. In 2001, original bitmap typefaces were modified, vectorized and enhanced by new styles; Emigre sells these font under the name Lo-Res. This step is explained on the Emigre web site: For young designers, and their audiences, who grew up playing video games and now surf the Internet, low resolution type is no longer an alien, difficult-to-read, crude computer phenomenon. It's been a part of their daily reading experience at home and at school.

Fonts for the Web Designers who create web presentations have basically three possibilities of how to work with fonts. They either define such fonts for a text, assuming that the reader will have at least one of them in his computer; or choose a font of their liking and purpose (for example the corporate font of some company) and place this on the web as images, which means that the substance of the presentation's text will completely disappear—the "monitor" text may not be copied to a text editor (regardless of the problems such a web can cause for the blind!). Therefore this second possibility is primarily used for headings, keys in the menu and in every place where there is greater emphasis on the visual form. Longer blocks of texts are still depicted in system fonts accessible on said platform and their quality depends on the experience of the web designers and particularly on the specific software configuration of the computer of a specific user. Another disadvantage of this solution is that the size of the font is firmly fixed and the presentation takes up far more room. The third possibility is to incorporate the font directly into the presentation such as the use of Macromedia Flash or SVG technology. As so far somewhat marginal affair is the promising development of the OpenType technology, which allows fonts to be directly included at random in the HTML code. However at present it is only supported by the MSIE browser.
If web designers work with a font as with an image, they have several possibilities of how to transfer the font to an image. They have to decide whether to retain the sharp image of the font composed only of pixels of one colour or whether to smooth out the characters with the aid of anti-aliasing. Most computer fonts come in small sizes and are totally illegible if not anti-aliased. If a title needs to be created as for example from some postscript font designed primarily for printing, the normally non-anti-aliase form is clearly more unattractive and worse to read than the anti-aliasing variant.

Down to the Bare Minimum Nevertheless anti-aliasing may be counter-productive in very small size fonts. Some typographers realised this when creating websites and flash presentations and began gradually to flood the web with all sorts of fonts precisely designed for a specific size. These fonts are not used for the setting of longer texts because we cannot expect their presence on users' computers. These fonts often do not even possess a complete set of characters; e.g. they lack the lower case (minuscule) or punctuation. Graphic designers work with them in a different way. The required signs are created in a bitmap graphic editor (such as in Adobe ImageReady) and then are finally transferred to images. It is important to select the size for these fonts for which they were designed and switch off the anti-aliasing.

Bitmap Fonts for the Web In recent years there have been hundreds of bitmap fonts on the web. As has already been mentioned, a number of these fonts possess an incomplete set of characters and it is rare to find freely accessible further styles (such as bold) and so on. Most fonts are available in TrueType format, which satisfy most computer users today. Current bitmap fonts can be further divided into four types. Firstly these are attempts at a universal the most legible font possible in the smallest size. Then there are copies of fonts from various present and past sources: the bitmap fonts of eight-bit computers, mobile phone displays etc. The third category consists of experimental fonts whereby the most important thing is not legibility or economising on space, but the appearance of the individual letters. The last are fonts that do not contain characters, but images and icons.

In conclusion let us name at least several commercial servers offering bitmap fonts of whose quality I am convinced. To begin with there is one of the first fonts of this type, the **Mini 7**. Its author, **Joe Gillespie**, designed a further at least twelve families of bitmap fonts. Gillespie's fonts are wonderfully legible even in the smallest sizes and usually consist of a family of several styles. They can be purchased, together with the fonts of **Paul Wootton** in the type-foundry **Minifonts.com**.
The **Atomic Media** server also offers the sale of the fonts of already mentioned **Susan Kare** and **Matthew Bardram**. In this case this concerns an extensive family of bitmap fonts. Bitmap icon packages are also available.
The French server **DaFont** is worth attention offering free bitmap fonts. This collects bitmap fonts from various designers worldwide and their number has already exceeded two hundred.
The wide range of bitmap letters seems almost like a return to times, when letters were dependent on specific materials. However, artists have come along who have started to use computer screen fonts on posters or in magazines.

References
Commercial servers
http://atomicmedia.net/fontcart-mac.php—commercial offer of bitmap fonts
http://www.minifonts.com/—the fonts of Joe Gillespie and Paul Wootton are for sale in the small "bitmap" typefoundry
http://www.emigre.com—Lo-Res font family by Zuzana Licko
Servers with free fonts
http://www.dafont.com/en/bitmap.php—an archive of dozens of bitmap fonts for the PCs and Mac
http://www.miniml.com/—a further collection of wonderful bitmap fonts for Mac and PCs again
http://www.dsg4.com/04/index.shtml—the Japanese website of designer Yuki Yoshimoto
http://www.core.nu—the website of a Norwegian typographer offering several original bitmap fonts
References, information, interviews
http://www.wpdfd.com/wpdtypo3a.htm—information about the creation of webs with bitmap fonts and an overview of the bitmap fonts
http://www.kare.com—the website of designer Susan Kare
http://www.typo.cz/_pismo/pis-dig-bitmapy.html—an overview of references to bitmap fonts on the Typo.cz server
http://www.will-harris.com/verdana-georgia.htm—Daniel Will-Harris' interview with Matthew Carter about system fonts for MS Windows

hrát s materiálem čistou hru

Požádali jsme dva typografy, kteří ze zabývají tvorbou pixelových písem, o odpověď na několik otázek. Joe Gillespie, autor mnoha dobře čitelných a hojně užívaných bitmapových fontů, je britský typograf a web designér. Písma můžete zakoupit na www.minifonts.com, jeho práce najdete na www.pixelp.co.uk. Naproti tomu švédský designér a typografický experimentátor Martin Frederikson Core nabízí své pixelové fonty zdarma. Jeho web www.core.nu byl v době uzávěrky v rekonstrukci.

FB Když promýšlíte koncept nového bitmapového písma, redukujete ideální tvary na pixely, nebo už přemýšlíte v jednotlivých bodech?

JG Nejprve bych řekl, že bitmapové fonty jsou přímo spojeny s materiálem. Stejně jako dřevoryt využívá strukturu dřeva, tapisérie osnovu a útek, tak tvary písma využívají přirozenou síť pixelů na monitoru. Nemá smysl navrhovat cokoli izolovaně a pak se pokoušet myšlenku násilně vnucovat materiálu.
Pro návrhy a tvorbu pixelových fontů jsem vyvinul vlastní software. Je dost odlišný od ostatních dostupných programů, protože vyžaduje, aby designér chápal pixely z hlediska jejich řetězení, a ne jako jednotlivé body. Toto řetězení vlastně nahrazuje tahy písma v tradiční typografii, ty však mohou směřovat pouze určitým směrem a jejich tloušťka je vždy v celých jednotkách. Tloušťku řady pixelů v 45 stupních vnímáme jinak než vertikální či horizontální řadu; to musí brát designér v úvahu. Takže já navrhuji pixelové fonty jako řady pixelů.

MFC Při své designérské práci někdy potřebuji určitý druh pixelového fontu. Tak jej začnu načrtávat ve Photoshopu, chvíli s písmem pracuji na bázi „cut and paste“ a přidávám nové znaky, když na ně dojde řada. Pak nastane okamžik, kdy písmo přenesu do Fontographeru.

FB Zkoušel jste někdy vytvořit na základě bitmapového písma jeho vektorovou podobu nebo naopak?

JG Ne. Každý typ fontu je určen pro jiný účel a vyžaduje jiné řešení.

MFC Pouze v jediném případě mělo moje vektorové písmo zvláštní bitmapovou verzi, a to u fontu Borgstrand. První byla vektorová varianta, ale pak ode mne písmo koupily jedny švédské noviny, které potřebovaly také malou bitmapovou verzi. Ten proces mě velice potěšil. (Internetová stránka písma Borgstrand nebyla dosud veřejnosti zpřístupněna.)

FB Je tvorba bitmapových fontů ještě typografií, nebo je to jen technická redukce způsobená nízkým rozlišením dnešních monitorů či displejů?

JG Tvorba fontů není typografií o nic víc než výroba cihel architekturou. V typografii jde o to, „jak“ jsou znaky později spojovány v jeden celek.
Existuje mnoho aspektů typografie, které se netýkají tisku – písmena vysekaná do kamene, vyrytá do kovu, psaná perem nebo štětcem – to všechno jsou stejně hodnotná média, a tvary písma odpovídají způsobu, jakým jsou vytvořeny.
Pixely na monitoru se nijak neliší od zrnitého povrchu pískovce na desce s vyrytými nápisy nebo od kostiček římské mozaiky. Jde jen o to, hrát s materiálem čistou hru.

MFC Domnívám se, že bitmapová písma vzešla z faktu, že rozlišení na monitorech je tak nízké. Ale současně má pixelový design svou vlastní estetickou hodnotu. Bitmapová písma sama o sobě však nejsou nijak novátorskou myšlenkou – stačí se podívat na mozaikový design nebo na výšivky. ✖

překlad rozhovoru do češtiny: Linda Kudrnovská

Being true to the medium

We asked two typographers creating pixel fonts to answer our questions. British typographer and web designer Joe Gillespie is an author of several legible and widely used bitmap fonts. You can buy his fonts at www.minifonts.com, his work is online at www.pixelp.co.uk. On the other side, Swedish designer and typographic experimenter Martin Frederikson Core offers his fonts for free. His website www.core.nu was under construction at the time when this magazine went to print.

> When thinking of new bitmap typeface, do you create an ideal form in your mind and reduce it to pixels or do you directly draw the pixels in the grid?

JG First, let me say that bitmap fonts are a function of the medium. Just as a wood carving works “with” the grain of the wood or a tapestry works “with” warp and weft, the typeforms have to work “with” the natural grid of pixels on the screen. There is no point in designing anything in isolation and then forcing it upon the medium.
I have developed my own software for designing and producing pixel fonts. It is quite unlike anything currently available because it requires the designer to thing in terms of “runs” of pixels, not just individual dots. The runs of pixels are the ‘strokes’ of traditional typography except they can only go in certain directions and their thicknesses are whole units. A row of pixels at 45 degrees has a different perceived thickness that ones that are horizontal or vertical. This has to be taken into account in the design. So, I design pixel fonts as rows of pixels.

MFC When I produce my design work, maybe I do need a certain kind of pixel font. So I start drawing it in Photoshop... and I cut and paste for a period of time, and use the font in that way—and I just add new characters if I need them. But then it comes to a point where I bring it to the fontographer.

> Have you ever tried to create a bitmap version of your vector font or vice versa?

JG No. They are for different purposes and require different solutions.

MFC The only time a vector font of mine had a special bitmap version was Borgstrand. It started out as a vector font, and then a newspaper in Sweden bought it from me. They needed a small size bitmap as well. I was very pleased with this process. (Borgstrand Web has not been released to the public yet.)

> Is the creation of bitmap fonts still typography? Or is it just a technical reduction caused by low resolution of today’s monitors and LCD’s?

JG Font creation is not typography any more that brick manufacturing is architecture. Typography is about “how” the characters are put together afterwards. There are many aspects of typography, it is not confined to print. Letters carved in stone, engraved in metal, hand drawn with a pen, hand drawn with a brush. They are all valid media and the letterforms reflect the method by which they are produced.
The pixels on a monitor are no different from the grains of sandstone on a slab of carved stone or the grid of a Roman terrazzo mural. It’s all about being true to the medium.

MFC I think bitmap fonts came out of the fact that the screen resolutions are so low. But at the same time, pixel design has a value, and aesthetics of its own. Bitmap fonts per se are not a new idea... look at mosaic design and embroidery...

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 BitDust One → dustBust Fonts, http://zap.to/dustbust/

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Blue Matrix → Kim Jensen, http://litewerx.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Bongonaut → M. F. Core, http://www.core.nu

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 City Lights → Ruben Borup, http://litewerx.com

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVXY1234567890 FFF Galaxy Extended → Fonts For Flash, http://www.fontsforflash.com

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890 FFF Galaxy Regular → Fonts For Flash, http://www.fontsforflash.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz FFF Freedom → Fonts For Flash, http://www.fontsforflash.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Gentlemann Caller → M. F. Core, http://www.core.nu

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Il Tempo Giganite → M. F. Core, http://www.core.nu

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890 Oh La La → M. F. Core, http://www.core.nu

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890 Pixelette → M. F. Core, http://www.core.nu

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789 Screwtop Regular → Joe Kral, http://www.testpilotcollective.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz Sendai Smallprint → Glitch, http://www.koenhachmang.com/webwork/glitch

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 SG 01 → Shakagraphics, http://www.shakagraphics.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 SG 03 → Shakagraphics, http://www.shakagraphics.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 SG 04 → Shakagraphics, http://www.shakagraphics.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Superscreen → Sven Stüber, http://www.superlooper.de

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890 Swf!t 01 → Orgdot, http://www.orgdot.com/aliasfonts/

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890 Swf!t 02 → Orgdot, http://www.orgdot.com/aliasfonts/

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890 Tile → Kim Jensen, http://litewerx.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 V5 Prophit / Cell → vFive Digital, http://www.vfive.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Zado regular → Iconian Fonts, http://www.iconian.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Zado semicondensed → Iconian Fonts, http://www.iconian.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Zado expanded → Iconian Fonts, http://www.iconian.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Zado condenseded → Iconian Fonts, http://www.iconian.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 Zado bold → Iconian Fonts, http://www.iconian.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 4mini → Barmee, http://www.barmee.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 04B_03B → 04, http://www.dsg4.com/04/extra/

abcdefghijklmnopqrstuvwxy1234567890 04B → 04, http://www.dsg4.com/04/extra/

ABCDEFGHIJKLMNOPRSTUVXY1234567890 04B_09 → 04, http://www.dsg4.com/04/extra/

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 04B_11 → 04, http://www.dsg4.com/04/extra/

FFF extra → Fonts For Flash, http://www.fontsforflash.com

odkazy

komerční servery

http://atomicmedia.net/fontcart-mac.php – komerční nabídka bitmapových písem

http://www.minifonts.com/ – písma Joea Gillespieho a Paula Woottona jsou k prodeji v malé „bitmapové“ písmolijně

http://www.emigre.com – rodina písem Lo-Res od Zuzany Licko

servery s volnými písmy

http://www.dafont.com/en/bitmap.php – archiv desítek bitmapových písem pro PC i Mac

http://www.miniml.com/ – další kolekce skvělých bitmapových fontů, opět Mac i PC

http://www.dsg4.com/04/index.shtml – japonská stránka designéra Yuki Yoshimoto

http://www.core.nu – stránky norského typografa s nabídkou několika originálních bitmapových písem

odkazy, informace, rozhovory

http://www.wpdfd.com/wpdtypo3a.htm – informace o tvorbě webů s bitmapovými písmy a přehled vlastních bitmapových písem

http://www.kare.com – stránky designérky Susan Kare

http://www.typo.cz/_pismo/pis-dig-bitmapy.html – přehled odkazů na bitmapové fonty na serveru Typo.cz

http://www.will-harris.com/verdana-georgia.htm – rozhovor Daniela Will-Harrise s Matthew Carterem o systémových písmech pro MS Windows

vizuální gramotnost jeden ze základů profesionality designéra

Běžnou gramotností nazýváme schopnost komunikovat prostřednictvím psaného textu, tedy hláskových znaků. Vývoj vizuální komunikace ve 20. století vedl ke krystalizaci dalšího druhu gramatiky, kterou zatím ovládají jen ti nejkvalifikovanější tvůrci grafického designu. Je více než přirozené, že řeč, která používá ke sdělování myšlenek grafické symboly a nehláskové znaky, má také svá logická systémová pravidla – gramatiku. Bez znalosti takové gramatiky by se možná mohl obejít designér z oblasti tvarování strojů nebo obuvi, u grafického designéra je však nezbytností.

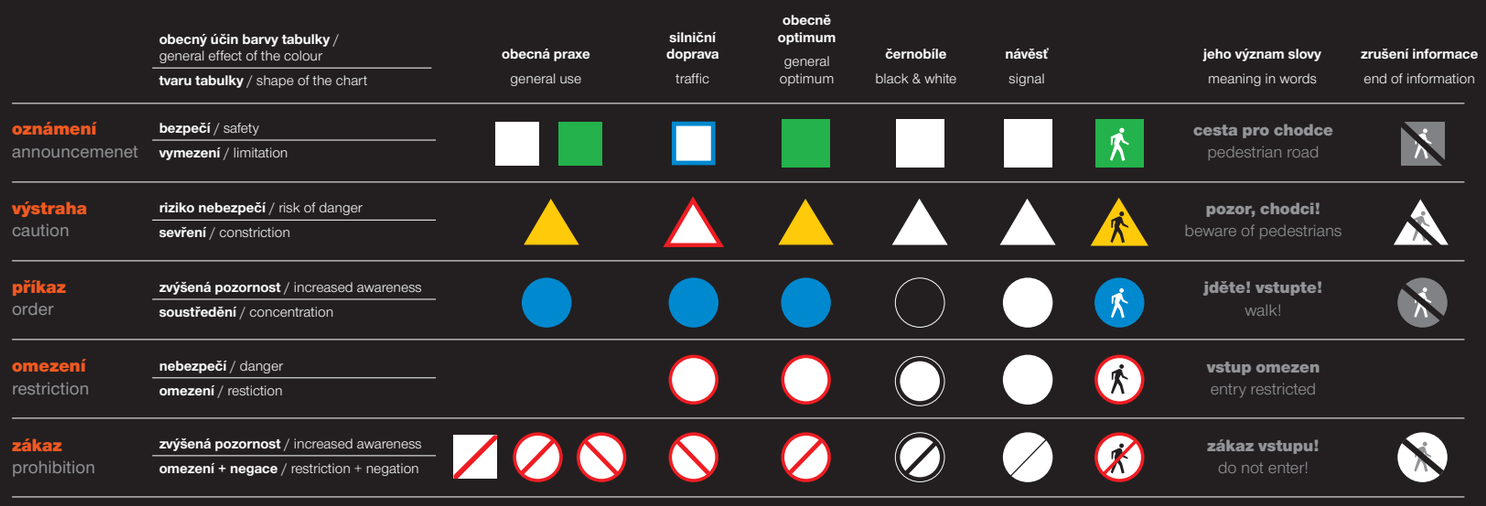
text Tomáš Fassati
translation Elizabeth Kindlová

Když se před časem magazín FONT v jednom ze svých článků s úsměvem zmiňoval o typických chybách počítačových grafiků–amatérů, soustředil se převážně na otázky čitelnosti, plošné skladby sdělení a výtvarného stylu. S výjimkou čitelnosti jde však především o estetické prohřešky, které nemají tak zásadní vliv na funkčnost sdělení. Neznalost vizuální gramatiky zato převážně vede ke ztížení srozumitelnosti sdělení samotného. Většina grafických designérů totiž dodnes o gramatice oboru ví jen velmi málo nebo o ní ani vůbec neslyšela. Na kolika oborových středních či vysokých školách jsou zařazeny přednášky o psychologii, sociologii, historii a obecné teorii vizuální komunikace? Kolik studentů slyšelo o užitečných výzkumech Neuratha, Blisse, Dreyfusse nebo Aichra?
Převažující vnímání grafického designu jako volné tvůrčí disciplíny bez jakýchkoli omezení vede k tomu, že řeč grafických symbolů je tvůrci chápána jako dětská hra se stylizovanými obrázky, které si každý může vymýšlet, tvarově měnit a barevně upravovat. To potvrzují i soutěže grafického designu, kde se převážně hodnotí jen stylové vlastnosti prací, a sdílnost zůstává stranou pozornosti. Ve skutečnosti je třeba postupovat stejně obezřetně a citlivě jako při práci s psaným textem a symboly používat podle jejich standardizovaného významu – pro standardizaci vizuálních prvků komunikace ostatně mluví zejména očekávaná globální srozumitelnost systému.

vizuální gramatika Zjednodušeně lze systém vizuální gramatiky popsat takto: jednotlivé významy se sdělují prostřednictvím grafických **symbolů** (jejich obsah je zprostředkován na základě společenského konsensu) nebo nehláskových znaků – **figur** (jejich obsah je zprostředkován na základě podobnosti s realitou). Tyto prvky (existuje jich několik tisíc) jsou dnes přesně vymezeny na základě dlouhodobého testování a mezinárodních konvenci (ISO – International Standard Organisation). Některé významy jsou poměrně sdílné bez předchozího učení, s dalšími je však nezbytné se předem seznámit podobným způsobem, jako když se člověk učí cizí jazyk.
Gramatika stanovuje pravidla, jak lze jednotlivé prvky navzájem významově kombinovat a jak se v grafické komunikaci používají barvy a tabulky. Symboly i figury jsou vzhledem k potřebě rychlé čitelnosti užívány v jednoduché stylizované formě. Z toho mj. vyplývá, že je lze sice vzájemně spojovat do sestav, avšak toto kombinování je omezeno – jeho výsledkem nesmí být příliš složitá, nepochopitelná a málo čitelná struktura.

obsahové vymezení barev Základní užití všech grafických symbolů a nehláskových znaků spočívá v nebarevné, černobílé verzi. Barva pak slouží v grafické komunikaci k významovým variacím (ne k napodobení reality). Každá informace se tak může podat nejen v neutrální formě, ale také v podobě směrové informace, informace o bezpečí/nebezpečí, příkazu, omezení, zákazu, přísného zákazu nebo výstrahy.

- **zelená** bezpečí / green—safety
- **modrá** zvýšená pozornost, příkaz / blue—increased attention, order
- **žlutá** riziko nebezpečí, výstraha / yellow—risk of danger, warning
- **červená** nebezpečí, zákaz / red—danger, ban
- **bílá** obecno / white—general
- **šedá** neurčito, zrušení informace / grey—undefined, deleting information
- **černá** konkrétno / black—specific



kombinace tvarů a barev Kombinace barev a tvarů symbolů umožňují obsahové rozvíjení jednotlivých prvků komunikace – konkrétní i obecné. Konkrétní například tehdy, jsou-li do většího tvaru symbolu s konkrétním významem vkládány různé menší tvary jiných konkrétních symbolů (např. symboly označující kvalitu životního prostředí a potravin).

potravina / food **+ voda** / water **= tekutá potravina** / liquid food

Obecného rozvíjení dosáhneme, pokud vkládáme různé symboly konkrétních obsahů do ploch jednoduchých geometrických tvarů, konvenčně i fyziologicky vázaných ke skupině obecných významů. Jednoduché geometrické tvary ploch, do kterých konkrétní symboly vkládáme, nazýváme tabulky. Jde o univerzální postup užívaný v celé oblasti zrakové nehláskové komunikace.

pozor / beware **+ letadlo** / airplane **= pozor – letadlo** / beware of airplans

Tabulky také umožňují využití časové následnosti předávané informace od návěští až po její zrušení. Nehlásková komunikace se podle potřeby výhodně kombinuje s hláskovou, aby s ní vytvořila optimálně účinný celek.

Nezasvěcený čtenář by mohl po tomto letmém seznámení říct, že popsaný systém je příliš složitý, těžko může opravdu fungovat a málokdo bude ochoten se jej učit. Praxe však potvrzuje, že ve všech oblastech, kde se grafická komunikace používá, funguje velmi účinně a výrazně převyšuje možnosti psaného textu, jehož gramatika je přece mnohem komplikovanější. Většina zmíněných gramatických pravidel akceptuje fyziologii vnímání i staleté kulturní konvence. Současný vývojový stav vizuální gramatiky jistě není definitivní a zdaleka také ne optimální: některé jeho části vznikaly spontánně v praxi, obsahuje proto různé rozpory, které bude muset budoucnost ještě „vyladit“.
Je věcí profesionální cti každého grafického designéra, aby nezůstal v epoše vizuální komunikace příliš dlouho negramotný. Již dnes budí „výkony“ některých grafiků neznalých gramatiky vlastního oboru mezi poučenými kolegy značné úsměšky. ✖

Visual literacy—one of the foundations of a designer’s professionalism

We call normal literacy the ability to communicate by written text, i. e. by phonetic characters. The development of visual communication in the 20th century resulted in the crystallisation of a further type of grammar, which only the most qualified creators of graphic design know how to use as yet. It is more than natural that speech, which uses graphic symbols and non-phonetic characters to convey thoughts, also has its own logical system of rules (grammar). A machine or shoe designer could perhaps do without the knowledge of such grammar, but it is essential for a graphic designer.

When some time ago the Czech magazine FONT in one of its articles mocked the typical mistakes made by amateur computer graphic designers, it primarily focused on the question of legibility, the layout of the message and artistic style. With the exception of legibility, this particularly concerns aesthetic misdemeanours, which have no significant effect on the functionality of the message. The lack of knowledge of visual grammar usually makes the comprehensibility of the message itself worse. To this day most graphic designers still know very little about the grammar of their field or have never heard about it. How many vocational secondary schools or schools of higher education include lectures about the psychology, sociology, history and general theory of visual communication? How many students have heard about the useful research of Neurath, Bliss, Dreyfuss or Aichr?
The prevailing perception of graphic design as a free creative discipline without any limitations results in the fact that the speech of graphic symbols is understood by the creator as child play with stylised images that everybody can invent, change the shape and adjust the colour. This is true when applied to graphic design competitions where only the style of work is assessed but no attention is paid to the message conveyed by the design. In reality the procedure must be as careful and sensitive as when proceeding with work on a written text and the symbols used according to their standardised meaning—it is the expected global comprehensibility of the system that speaks in favour of the standardisation of the visual elements of communication.

Visual Grammar In simple terms, the system of visual grammar may be described as follows: individual meanings are conveyed through graphic symbols (their content is arranged through a social consensus) or non-phonetic characters—figures (their content is arranged through resemblance with reality). These elements (several hundred of them exist) are accurately defined today by long-term testing and international standards (ISO—International Standard Organisation). Some meanings are relatively demonstrative without the need for previous study, but one has to become acquainted with others just like when learning a foreign language.
Grammar determines the rules of how to combine the meaning of individual elements and how colours and charts are used in graphic communication. In view of the need for quick legibility, symbols and figures are used in a simple stylised form. This means that they may be mutually combined into compositions, however such combinations are limited—the result may never be a structure that is too complicated, incomprehensible and almost illegible.

Defining Colour Content The fundamental use of all graphic symbols and non-phonetic characters is based on a colourless, black and white version. Colour is used in graphic communication for variations of meaning (not to imitate reality). Each piece of information may be conveyed not only in neutral form, but also in the form of guided information, information about safety/danger, an order, restriction, ban, strict ban or warning.
(see the table of the colours’ menanig on the opposite page)

Shape and Colour Combination The shape and colour combination of symbols allows the development of individual elements of communication—whether specific or general. So this, in specific terms, means for example that a bigger shaped symbol with a specific meaning can be inserted into various smaller shaped different specific symbols (such as the symbols indicating the quality of the environment and food). *(see the first picture in the left column)*
General development is achieved if the various symbols of specific content are inserted in the spaces of simple geometric shapes, conventionally and physiologically linked to a group of general meanings. The simple geometric shapes of the spaces into which the specific symbols are inserted are called charts. This concerns a universal procedure used throughout the entire field of visual non-phonetic communication. *(see the second picture in the left column)*
The charts also allow the use of time succession of information transmitted from the label to its deletion. Non-phonetic communication, if required, can be well combined with phonetic to create an optimally effective whole.

After becoming briefly acquainted with it, the uninformed reader could state that the described system is too complicated, it would be difficult to work and few would be willing to learn it. However practice shows that graphic communication works highly effectively in all the fields it is used and clearly exceeds the possibilities offered by written text, whose grammar is more complicated after all. Most of the mentioned grammatical rules accept the physiology of perception and centuries’ old cultural conventions. The present state of development of visual grammar is certainly not the final and by far not the optimal: some of its parts appeared spontaneously in practice, therefore they contain various inconsistencies, which will still have to be “harmonised” in the future.
It is a matter of professional honour for every graphic designer not to remain illiterate for too long in the age of visual communication. Even today the “performance” of some graphic designers lacking the knowledge of grammar in their own field are an object of considerable ridicule among their learned colleagues.

Czech Institute for Information Design
Museum of Art and Design, Malé náměstí 1, 256 01 Benešov u Prahy, T: 317 724 601, E: muzeum.institut@iol.cz
✖ the Czech branch office of the International Institute for Information Design in Benešov u Prahy has existed since 1989 as an association of scientists, teachers and designers; it is financed with sponsor’s donations
✖ it published the first Czech dictionary of visual non-phonetic communication with more than two and a half thousand symbols and a small textbook as well as various theoretical handbooks, several issues of a regular information bulletin for ministries and other organisations
✖ has compiled an extensive archive of norms and other non-phonetic communication files from throughout the world, which it provides as a presentation study to the entire professional public
✖ apart from its own educational activities, it organises study visits for scientists and graphic designers at the summer universities of the International Institute for Information Design
✖ it processes graphic layout tests of Czech newspapers and magazines, television signature tunes, compares Czech, Slovak and European currency, Czech traffic direction systems, food packaging and so on
✖ a basic outline of international graphic communication standards and the results of some tests can be found on **www.institut-informacniho-designu.cz**

Český institut informačního designu
Muzeum umění a designu, Malé náměstí 1, 256 01 Benešov u Prahy, T: 317 724 601, E: muzeum.institut@iol.cz
✖ česká pobočka International Institute for Information Design v Benešově u Prahy existuje od roku 1989 jako sdružení vědců, pedagogů a designérů; je financováno ze sponzorských příspěvků
✖ vydalo první český slovník zrakového nehláskového sdělování s více než dva a půl tisíci symbolů a malou učebnicí, dále různé teoretické příručky, několik čísel pravidelného informačního bulletinu pro ministerstva a další organizace
✖ shromáždilo obsáhlý archiv norem a dalších souborů nehláskové komunikace z celého světa, který poskytuje celé odborné veřejnosti k prezenčnímu studiu
✖ vedle vlastních vzdělávacích aktivit zprostředkovává vědcům i grafickým designérům studium na letních univerzitách Mezinárodního institutu informačního designu
✖ zpracovává testy grafické úpravy českých novin a časopisů, televizních znělek, srovnání českých, slovenských a evropských oběživ, orientačních systémů české dopravy, potravinářských obalů atd.
✖ základní přehled mezinárodních konvencí grafické komunikace a výsledky některých testů naleznete na **www.institut-informacniho-designu.cz**

TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (Regular, **Bold**, **Black**) + ISONOM → URW++

aneb umění minimalismu

Vytvořit program není dnes nic obtížného: stačí zaplatit tým programátorů, dát jim zadání a dostatek času. Mnohem horší je vytvořit kvalitní uživatelské rozhraní, zejména ikony. Ty musí jednak odrážet zvyky operačního systému, jednak musí být srozumitelné, jednotné, přehledné a poutavé. Složitou otázku „Jak toho dosáhnout?“ často řeší týmy odborníků – jako například kdysi vývojové oddělení PARC firmy Xerox, které vyvinulo první grafické uživatelské rozhraní.
Dřívější technické provedení ikon neposkytovalo prostor pro přílišnou kreativitu. K dispozici bylo 8 × 8 nebo 16 × 16 bodů ve dvou, čtyřech nebo šestnácti barvách. Oč byly ikony méně kreativní, o to byly abstraktnější a přehlednější. Dnes se běžně vytvářejí fotorealistické ikony dosahující rozměrů malých obrázků – 128 × 128 bodů.

text Pavel Kočička

Mac OS Firma Apple vždy dbala na dobré uživatelské rozhraní, proto součástí tzv. vývojářského kitu byla také specifikace vzhledu aplikací, včetně doporučení pro vytváření ikon. V současné době existují dvě verze této specifikace – jedna pro operační systémy 8 a 9, druhá pro systémy řady X. Apple nicméně starou řadu systémů právem odepsala, proto pro ni nemá smysl vytvářet ani nové aplikace, ani ikony.

doporučení pro Mac OS X S příchodem OS X to mají tvůrci ikon zase o něco složitější. Existuje několik typů ikon, které se liší ztvárněním. **Ikony aplikací** by měly být srozumitelné a pokud možno prostorové, kreslené v perspektivě, aby na první pohled upoutaly. Naproti tomu **ikony servisních programů** mají být pokud možné šedé, neutrálně laděné, mají navozovat dojem důležitosti. Dalším typem ikon jsou **dokumenty**, **předvolby** nebo **zásuvné moduly**, přičemž všechny tyto typy jsou patřičně popsány v doporučení na webových stránkách (viz odkazy).
Existují tři typy kreslení ikon: perspektivní se stínem, plošné s podkladovým stínem a plošné s vrhaným stínem – odpovídají pohledům na pracovní stůl z mírného nadhledu, rovně na zeď a rovně na poličku.
Při tvorbě ikon je důležité vytvořit minimálně velikost 128 × 128 pixelů s 8bitovou průhledností, přesto se doporučují ještě velikosti 64 × 64, 32 × 32 a 16 × 16, které se používají pro zobrazení v systému. Doporučení má racionální důvod – zmenšení 128 bodů na 16, ale i na 32 bodů naprosto zničí původní kresbu obrázku. Potom je dobré mít na paměti, že taková „ikona“ obsahující všechny doporučené varianty dosahuje velikosti 100 KB, což znamená, že na disketu se vejde pouze 13 „prázdných“ souborů s ikonami.

Windows XP Při srovnání se systémem Mac OS X to vypadá, jako by tvůrci obou systémů od sebe naprosto nepokrytě opisovali. Podobné prostorové stínované ikony pro aplikace, podobné ikony pro dokumenty. Liší se pouze některé drobné detaily. Mac OS X se snaží být maximálně realistický, ikony vypadají spíše jako zmenšené obrázky. Naproti tomu ikony Windows XP stále vypadají jako vymodelované.

doporučení pro Windows XP Přímo na vývojářských stránkách Microsoftu můžete po kratším hledání najít neobvykle obsáhlý návod, jak vytvářet ikony pro Windows XP (viz odkazy). **Všechny ikony by měly být plastické, kreslené v perspektivě.** Výjimkou jsou pouze ikony dokumentů, obecných symbolů (informační ikony) nebo jednoduchých objektů (lupa). Kromě perspektivy by měly být ikony také stínované, nestačí tedy jednoduché plné plochy, je třeba je vybarvit mírným přechodem.
Ikony se mají vytvářet **ve třech velikostech** (48 × 48, 32 × 32 a 16 × 16 bodů) a **ve třech barevných režimech**, což znamená, že každá jednotlivá ikona má celkem devět podob. V praxi je dobré ve vektorovém programu nakreslit jen dvě varianty (ikonu s největším a nejmenším rozlišením), zbytek se udělá až v dalším kroku.
Kromě dokumentových a aplikačních ikon existují ještě **ikony uživatelského rozhraní**, které kromě svého základního stavu mají ještě stav vysvícený, kdy nad ikonu najedete myší. Tady je potom nutné sáhnout k dalším úpravám po Photoshopu.

jak na nové ikony? Oba výrobci operačních systémů shodně doporučují ikony vytvářet nejprve rukou – tvůrce se oprostí od schematického myšlení. Připravenou kresbu je dobré překreslit v běžné vektorové (Illustrator, FreeHand) nebo bitmapové (Photoshop) aplikaci, a teprve výsledek exportovat do specializované ikonotvorné aplikace. V některých případech (u nejmenších ikon) bude bohužel nutné výslednou ikonu upravovat bod po bodu, aby výsledek odpovídal tvůrcovým představám.
Pro začátek je nejlepší použít vektorový program s pravítkem nastaveným na obrazové body (pixely) a ikonu kreslit ve skutečné velikosti, tedy 128 × 128 bodů v případě Mac OS X a 48 × 48 bodů v případě Windows XP. Kdykoliv se tak můžete přepnout do náhledu obrazových bodů a prohlédnout si výsledek.
Hotovou kresbu je dobré přenést do Photoshopu přímo do nastavené velikosti dokumentu (tedy 128 × 128 resp. 48 × 48 bodů). Zde se provedou další drobné úpravy (např. stín) a výsledek se uloží pro potřeby ikonotvorné aplikace.

aplikace pro Mac OS X Mac OS vždy vynikal uživatelskou přítulností, proto změna ikony dokumentu nebo složky byla otázkou chvilky. Stačilo do schránky nakopírovat obrázek a vložit ho na místo ikony. Naprosto jednoduchý postup s jednou malou vadou – nešlo takto vytvořit průhlednou ikonu. Pro základní práci vyvinula firma Apple program **Icon Composer**, který se nachází na vývojářském CD. Program postačí pro základní práci s ikonami, ovšem už ne pro náročnější tvorbu.

Zřejmě nejlepším programem je **IconBuilder Pro**. Vlastně to ani není program, ale zásuvný modul pro Adobe Photoshop. Hlavní výhodou tohoto řešení je, že nemusíte opouštět prostředí svého oblíbeného bitmapového editoru, pouze v poslední fázi vyvoláte modul, který provede dodatečné úpravy.
Programů pro samostatnou editaci ikon je poměrně velké množství, ale všechny vycházejí ze stejného základu. Nejprve se otevře okno, ve kterém je místo pro jednu ikonu ve všech možných provedeních. Upravíte nejprve základní variantu, tu potom zkopírujete na menší verze a ručně je upravíte. Výsledek uložíte jako soubor ikony nebo přímo vložíte do určené složky. Na tomto poli kraluje Icon Machine, který navíc patří k programům levnějším. Kromě něj existují ještě další (např. Iconographer X nebo Iconeer slovenské firmy Ancodia), které však jeho kvalit nedosahují.

doplňkové aplikace pro Mac OS X Kromě běžných „ikonotvořičů“ existují také programy na různé kombinování. Není problém vzít ikonu složky a napsat na ni text nebo zkombinovat dvě ikony do jedné. Zvláště účinné je to při používání velkých ikon, na kterých tyto efekty vyniknou.
Jedním z nejvypracovanějších programů je **Can Combine Icons**, který umí tolik operací, co jeho konkurenti dohromady. Dokáže spojit standardní ikonu a obrázek, přidat text nebo ikonu použít jako průhlednou masku na nový obrázek, navíc umí objekty různě natáčet a stínovat. Konkurenční (okopírované) produkty **Folder Icon X** a **Folder Icon Maker X** umí vždy pouze zlomek toho, co Can Combine Icons.
Samostatnou kategorií jsou nástroje pro vytváření ikon ve formě náhledů obsahu. U nich zpravidla stačí vzít několik souborů s obrázky a „hodit“ je na ikonu aplikace, zbytek probíhá automaticky. Tyto programy můžete sehnat buď zdarma (**Pic2Icon**) nebo za mírný poplatek ve formě shareware (**DropIcon**). Sharewarové nástroje poskytují většinou vyšší komfort a zvládají více formátů, ale výrazněji se od freewarových protějšků neliší.

Windows XP Základní nástroje pro tvorbu ikon vždy poskytovali tvůrci programátorských prostředí. Proto ikony často vytvářeli programátoři jako „vedlejšák“ a rozhodně to bylo na výsledku vidět. Výhodou těchto programů byla možnost vytáhnout libovolnou ikonu z libovolného souboru a následně ji upravit a uložit, nevýhodou nízký komfort nástrojů pro tvorbu – většinou pouze tužka, kyblík barvy,

Přehled aplikací OS X

název	popis	cena USD	editace ikon	kombinace	náhledy	extrakce a vkládání	odkaz
Can Combine Icons	kombinace ikon	10	×	●	×	●	http://www.ittpoi.com/
IconBuilder Pro	zásuvný modul do Photoshopu pro generování ikon	69				●	http://www.iconfactory.com/
Icon Machine	program na editaci ikon, rozhraní podobné Photoshopu	25	●	×	●	●	http://www.uncommonplace.com/shareware/iconmachine.html
Iconeer	editace ikon	30	●			●	http://ancodia.com/iconeer/index.php
DropIcon	vytváření náhledových ikon	15	×	×	●	×	http://www.abbotsoftware.com/
Pic2Icon	vytváření náhledových ikon	zdarma	×	×	●		http://www.sugarcubesoftware.com/

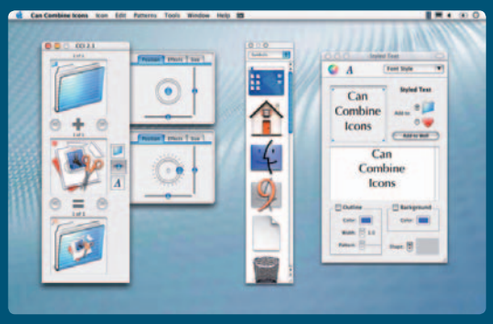
Přehled aplikací Windows XP

název	popis	cena USD	editace ikon	kombinace	náhledy	extrakce a vkládání	odkaz
Microangelo	klasický program na tvorbu ikon	40	●	×	×	●	http://www.impactsoftware.com/
Icon Workshop	komplexní prostředí pro tvorbu ikon včetně zásuvného modulu do Photoshopu	60	●	●	●	●	http://www.axialis.com/iconworkshop/
IconBuilder XP	zásuvný modul do Photoshopu pro generování ikon	69				●	http://www.iconfactory.com/
Change Folder Icons	změna ikony složky ve Windows 2000/XP	17	×	×	×	●	http://www.nesoft.org/index.shtml
Gconvert	Extrakce a přeukládání ikon do obrazových formátů	19	×	×	×	●	http://www.gdgsoft.com/gconvert/index.asp

čtverec a kruh. Proto není divu, že začaly vznikat samostatné nástroje.
Nekorunovaným králem všech ikonotvůrců je program **Microangelo**. Ne že by neexistovaly programy podobné nebo levnější, ale tento produkt patří k nejznámějším a nejpropracovanějším. I jemu však konkurence šlape na paty, což je vidět na programu **Axialis Icon Workshop**, který umí nejen importovat ikony z Mac OS X, ale také obsahuje exportní zásuvný modul pro Adobe Photoshop. Pokud bych měl jeden program doporučit, tak by to byl zřejmě tento.
Vedle samostatných nástrojů existuje také **IconBuilder XP**, což je varianta zásuvného modulu IconBuilder Pro pod Mac OS X. Díky tomuto modulu můžete ikony editovat pohodlně v prostředí Photoshopu a až v závěrečné fázi je exportovat do ikonového formátu.
Další programy, byť je jich celá řada – od jednoduchých a levných (IconEdit, Easy ICON Maker) až po dražší (IconEdit Pro od jiného autora) –, bohužel postrádají eleganci dříve zmíněných řešení. Zatímco na Mac OS je kopírování ikon a jejich změna poměrně triviální záležitostí, ve Windows je to práce bezmála vědecká. Proto je potřeba použít ještě aplikace pro „vytažení" ikon ze souborů a jejich aplikaci na složky. V prvním případě poslouží například slušný **Gconvert** nebo i většina lepších ikonových editorů, v druhém **Change Folder Icons**, který za vás provede potřebná nastavení.

umění ikon Uživatelé počítačů nechtějí strohé prostředí a často nechtějí ani uniformní prostředí, proto si vytvářejí vlastní ikony nebo používají cizí sady. Příznivci Jamese Bonda určitě zatouží pro speciální sadě ikon s bondovskou tematikou, zatímco příznivci přírody vám budou vysvětlovat, proč zrovna šnek je symbolem disku. Ikony i celé grafické rozhraní se tak stávají marketingovým nástrojem podobně jako plakáty nebo pomalované taxíky. Že mohou být ikony také uměním, dokazuje každoroční soutěž o nejlepší sady ikon – jmenuje se **Pixelopalooza**; vítězové letošního ročníku byli vyhlášeni a oceněni koncem dubna. Vítězné ikony minulých ročníků jsou ke stažení na webových stránkách. ✖

užitečné odkazy
Mac OS X
http://developer.apple.com/ue/aqua/icons.html
Windows XP
http://msdn.microsoft.com/library/en-us/dnwxp/html/winxpicons.asp?frame=true
Pixelpalooza – soutěž o nejlepší ikony
http://www.iconfactory.com/pixelpal1.asp
ikony, ikony, ikony
http://www.bywestcoast.com/index.htm
http://www.digitalgarage.net/
http://www.themedoctor.com/



TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (Regular, **Bold**, **Black**) + FUTURA light + URW++

susan kare

královna ikonek the Queen of the Icons

text Pavel Zelenka

Susan Kare vystudovala Mount Holyoke College a na New York University získala doktorát z výtvarného umění. Po disertaci na téma Humor v sochařství 19. století nic nebránilo, aby zahájila úspěšnou akademickou kariéru. Jenže v roce 1981 dostala od přítele Andyho Hertzfelda nabídku pracovat pro jakousi slibně se rozvíjející počítačovou firmičku jménem Apple. Hertzfeld byl klíčovým programátorem týmu, který pracoval na vývoji převratného počítačového grafického uživatelského rozhraní. Zlá pověst tvrdí, že toto nové uživatelské rozhraní okopíroval spolumajitel Apple Steve Jobs od firmy Xerox; pravda je, že za licenci poctivě zaplatil. A tak v letech 1982–1983 Kare nakreslila desítky ikonek a několik proporcionálních (!) bitmapových písem pro obrazovku. Nový počítač Apple Lisa, první komerční produkt s myší a intuitivním grafickým rozhraním, zaznamenal obrovský úspěch. Zčásti jistě i kvůli Susaniným jednoduchým a přátelským piktogramům. Jejich kvalitu nejlépe prověřil čas: nástrojová lišta programu MacPaint je de facto svého druhu standard (laso, kyblík s barvou atd.), stejně tak i písmo Chicago je poznávacím znamením Mac OS, nemluvě o náramkových hodinkách, ve které se kurzor mění ve chvíli, kdy je počítač zaneprázdněn. Ikonky pro Mac OS kreslila Susan v matrici 30 × 30 pixelů. „Věnuji pozornost každému z 900 pixelů," dodává sama autorka. Kare pracovala pro Jobse i po jeho odchodu z Apple (1985), a to ve firmě NeXT, kde měla na starosti corporate identity. Ke spolupráci si přizvala svého designérského guru, Paula Randa, autora logotypů IBM, UPS či WestingHouse. Rand pro NeXT vytvořil skvělé logo, ale bohužel ani to projekt před krachem nezachránilo.

V roce 1987 začal připravovat vládce příkazové řádky Bill Gates novou verzi vlastního grafického uživatelského rozhraní. Microsoft se rozhodl svěřit většinu grafické práce osvědčené a zkušené Susan Kare. Pro převratné Windows 3.0 kromě ikon k programům vytvořila i 3D vzhled tlačítek a také překreslila všech 52 bridžových karet pro Pasians, počítačovou hru dodávanou se systémem. „Opravdu jsem si práci na kartách užila. Vytvořit maximálně barevně věrný obraz předlohy na VGA monitoru se 16 barvami byla obrovská výzva. Celou práci jsem odvedla přímo v PaintBrushi, neměli jsme tehdy k dispozici žádné skenery," vzpomíná Kare později. Právě na tomto úkolu si osvojila dovednost vytvořit nový barevný odstín pomocí směsi základních barev – tzv. dithtering.

Po úspěchu Windows 3.0 spolupracovala Kare s firmou IBM na tehdy slibném projektu OS/2 Warp, pro General Magic vytvořila veselé logo králíka z klobouku a v současnosti se soustřeďuje na uživatelská rozhraní malých mobilních zařízení – palmů a mobilů. Stále pracuje sama a raději odmítá zakázky, které nestihne realizovat osobně, než aby založila a řídila firmu s mnoha zaměstnanci.

„Ačkoliv jsem za uplynulých 20 let vytvořila tisíce ikon pro stovky klientů, stále hledám nejlepší možná řešení pro věčné rébusy, jakými jsou příkazy Spustit program, Zpět (Undo) nebo Uložit. Jsem přesvědčena, že ikonky by měly fungovat stejně jednoduše jako semafor: přinášet uživateli informaci, aniž by vyžadovaly jeho zvýšenou pozornost; a pokud není možné do ikony vložit přímo obraz její funkce, pak alespoň musí být ikona snadno zapamatovatelná."

V roce 2001 obdržela Susan Kare prestižní Chrysler Design Award, cenu udělovanou architektům a designérům za významný přínos americké kultuře.

× Vznikaly původní ikony pro Mac OS na základě nějakého systematického přístupu? Nebo vše vznikalo na základě tvé intuice? Jakou roli hrál marketing?

Ikony pro aplikace byly „aktivní", zastoupené obrázkem natočeného dokumentu a rukou vykonávající konkrétní aktivitu (psaní, kreslení atd.). Ikony dokumentů zobrazovaly list papíru s ohnutým rohem. V té době jsme vůbec nepředjímali, kolik různých aplikací a fontů vznikne, počet 256 nám připadal úplně dostatečný.

Při výběru ikon jsem si udělala pár průzkumů a vždy jsem hledala přátelskou radu. V tomto ohledu mi tým vývojářů softwaru poskytl báječnou podporu.

× Studovala jsi obrazový systém Isotype nebo nějaký podobný pokus?

Ne.

× Když porovnávám výsledky tvé práce pro Mac OS a pro Windows 3.0, vzpomínám na chvíli, kdy jsem poprvé spatřil plastická tlačítka a byl doslova ohromen. Ale zpětně se domnívám, že jsi lépe uspěla právě na Mac OS, jehož ikonky se staly nadčasovými ikonami s velkým I, zatímco Windows 3.0 dnes působí poněkud zastarale. Jaký vlastně byl rozdíl v přístupu Apple a Microsoftu k tvorbě ikon?

S tímto hodnocením tak úplně nesouhlasím. Bylo báječné, když jsme měli možnost barevného rozlišení a mohli vyvinout třírozměrný vzhled tlačítek nebo nakreslit karty pro Pasians. Bavila mě spolupráce s oběma klienty, Macintosh byl zaměřen více na vlastní technologie, kdežto u Microsoftu jsem spolupracovala s oddělením marketingu.

× Domníváš se, že zvyšování počtu barev v ikonkách a jejich rozlišení je zásadním krokem kupředu?

V zásadě ne.

× Mám totiž dojem, že dnešní tvůrci ikon se soustřeďují jen na vzhled ikon, nikoliv na jejich funkci – místo vtipné vizuální zkratky nám nabízejí téměř fotografický obraz např. harddisku. Zdá se, jakoby obětovali čitelnost na úkor formální dokonalosti. Jaký je tvůj názor?

Věřím, že ikonky fungují nejlépe jako symboly – třeba dopravní značky – než jako obrázky. Vytváření ikon vybavených detaily, vlastně fotografických ilustrací, jim dodává velmi konkrétní vzhled namísto obecnějšího významu. Přidání detailu navíc ani nezvyšuje rychlost okamžitého rozpoznání, které má dobrý symbol umožnit především. Obrázek pera vyvedený jen obrysovým tahem symbolizuje myšlenku psaní pro mnohem širší publikum než fotorealistický třírozměrný obrázek např. kovového pera, neboť to ke psaní používá jen malá část uživatelů.

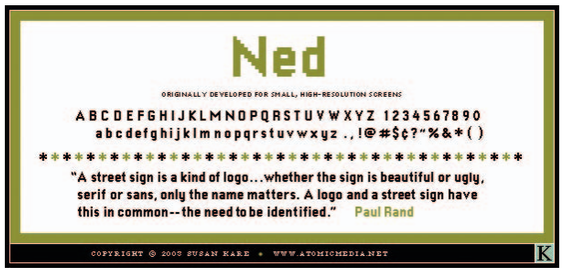
× Čeká nás v budoucnosti grafické rozhraní tak hrozivé, jako jej prezentovala vize ve filmu Minority Report – tedy samá průsvitná okna vyžadující při zacházení s nimi spousty „ruční práce"?

No, myslím, že jen samotná příležitost použít miliony barev nutně neznamená, že je musíme využívat všechny a všude. Jistá zdrženlivost je na místě a speciální efekty jsou mnohem užitečnější a výraznější, když jsou používány s rozvahou a střídmě. Ale jsem zřejmě s tímto názorem v menšině!

× Jak vnímáš skutečnost, že Apple po letech odstranil font Chicago ze systému Mac OS X? Mnoho uživatelů to považuje za „zradu".

Dostala jsem mnoho mailů od lidí, kterým se po něm stýská; je však přítomno v iPodu!

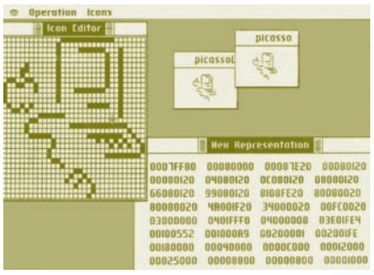
HEADLINE Nimbus Sans Novus (Regular, **Bold**, **Black**), URW++ / blue matrix



Were your original icons for MacOS created on a systematic approach? Or was it just your intuition? And what was the role of marketing specialist?
Applications were "active", represented by the document on an angle and a hand doing an activity (writing, painting, etc.) Documents were represented by paper with a folded corner. At the time, the group did not anticipate how many applications and fonts would eventually be created––the 256 numbers for new fonts were thought to be sufficient.
I did a few surveys about choices for icons, and always sought informal feedback. The documentation and software teams provided a great deal of input.
Did you study the Isotype picture language or any similar efforts?
No
When comparing your work for Mac OS and Windows 3.0 I remember the moment when I saw the Windows 3.0 3D look for the first time and I was just astonished. But looking back, I reckon you succeeded much better on Mac OS and its icons became the Icons while the Windows' ones look so old-fashioned nowadays. What was the major difference in the Apple and the Microsofts approach to a graphic form of icons?
I don't necessarily agree with the above comment. It was great to be able to have color for differentiation, and develop a 3D look for pressable buttons, the cards for solitaire, etc. I enjoyed working for both groups. Macintosh development was more software-driven, at Microsoft I worked for product marketing.
Do you think that adding color depth to icons and increasing their resolution is a major step forward?
Not necessarily.
It seems to me that current icon designers are trying to draw just beautiful icons but not functional icons. We can see huge, perfectly scalable near-photo quality pictures of hard discs, for instance, instead of short intelligent short-cuts. It looks like the designers sacrificed legibility of icons to their formal perfection. What is your opinion on this topic?
I believe that icons work best when they are symbols, like traffic signs, rather than illustrations. In fact, making an icon that is a detailed, photographic illustration makes it very specific, rather that representative of a general type. Also do not think detail enhances the speed of immediate recognition that a good symbol provides. An outline of a pen or pencil conveys the idea of writing to a wider audience than, say, a photo-realistic chrome pen, because that illustrates what only a specific minority of people use to write.
Is the future of the GUI about to be as horrible as the Minority Report vision with the semitransparent dialogue boxes and a lot of manual work when working with them?
Well, my feeling is that just because you have a million colors, it doesn't mean you need to use them all, all the time.
I believe that restraint is great, and that special effects are much more useful and effective when used thoughtfully and sparingly. But I seem to have a minority opinion!
How do you feel about the Chicago font remotion in MacOS X? A lot of Mac users consider it to be a betrayal by Apple.
I get a lot of mail from people that miss it in the OS, but there it is in the iPod!

× To readers in English we recommend the auto-biography and the below-mentioned articles of Susane Kare on www.kare.com.

literatura / further reading
William L. Hamiliton / The New York Times, October 25, 2001 / With the World Redesigned, What Role for Designers?
Steve Caplin / Icon Design / Case Studies / Susan Kare (Chapter 5) / Cassell & Co, 2001
Anna Muoio and Lucy A. McCauley editors / Fast Company, October, 1999 / Design Rules
Owen Edwards / Forbes ASAP, February 23, 1998 / Legends: Susan Kare
Ellen Dunkel / The Detroit Free Press, May 25, 1997 / Visit a Designer's Virtual Gallery
Craig Bromberg / I.D. Magazine, Jan/Feb 1997 / I.D. Forty/Susan Kare
Laurence Zuckerman / The New York Times, August 26, 1996 / The Designer who Made the Mac Smile
Michelle Quinn / The San Francisco Chronicle, January 25, 1995 / Art that Clicks: Icon designer Strives for Simplicity
MacUser / March, 1993 / MacUser Editor's Choice Awards
Ron Wolf / San Jose Mercury News, Business Monday, May 28, 1990 / The Mother of the Mac Trashcan



Téměř každý, kdo v uplynulých 15–20 letech usedl před monitor počítače, se setkal s její prací... Susan Kare je tak bezpochyby jednou z nejvlivnějších designérek počítačového věku.
Nearly everybody who used a computer in the past twenty years had to run into her work... Susan Kare is undoubtedly one of the most influental graphic designers of the computer age.

ZAPOMENUTÝ SVĚT MODERNÍ VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE

Snaha o vytvoření univerzálního jazyka je touhou všech grafických designérů moderního věku. Když jsem měl před šesti lety na univerzitě v anglickém Readingu možnost seznámit se poprvé s prací Otto Neuratha, ani na chvíli jsem nezapochyboval o tom, že jeho myšlenky a práce už na počátku minulého století vytyčily směr, kterým se otevřela brána do světa nové, moderní komunikace. Od té doby je pro mě každý den objevováním této cesty do zapomenutého světa budoucnosti...

FORGOTTEN WORLD OF MODERN VISUAL COMMUNICATION

The dream of every graphic designer of the modern era is the creation of a universal language. When I saw some charts of Otto Neurath's Isotype at The University of Reading almost six years ago, there was no doubt that he was a man of vision. His work defined a direction in which agate was opened into the world of new and modern communication. Since that time, every day is for me an observation along the path to a forgotten world of the future...

TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (Regular, Medum, Semibold, Bold, Black) + ISONOM → JRW++

Otto Neurath (1882–1945)

text Alan Záruba
translation Sophie Neilan

vize nové formy univerzální komunikace Otto Neurath, rakouský sociolog, politický ekonom a filozof, se narodil roku 1882 v rodině sociálního reformátora Wilhelma Neuratha. Po absolvování univerzitních studií v oborech matematika, fyzika, historie a ekonomické vědy ve Vídni a v Berlíně byl během I. světové války jmenován ředitelem Ústavu pro válečné hospodářství a ekonomii v Lipsku.

Rok po skončení války byl angažován rakouskou vládou jako hospodářský prognostik na ministerské úrovni ve Vídni: aktivně se podílel na programech rozvoje sociálního bydlení a městského plánování. Roku 1924 se stal ředitelem vídeňského **Sociálního a hospodářského muzea** (**Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum**, jinak také Ge-Wi-Mu),[1] jehož cílem bylo přehledně a srozumitelně prezentovat statistická data rakouského hospodářství všem vrstvám společnosti.

Neurathovy vize však mířily mnohem výš. Doufal, že se mu na pozadí práce muzea postupně podaří definovat univerzální standard pro výuku obyvatelstva a zároveň promítnout humanistický světový názor do nového, srozumitelného vizuálního jazyka. Výsledný soubor principů takové „vizuální výchovy“, později nazvaný **Isotype** (International System of Typographic Picture Education), se stal odrazovým můstkem dalšího vývoje moderní komunikace a zdrojem výuky a praxe grafických designérů.

průkopnická práce *„Isotype popisuje teorii obrazového jazyka – Neurath věřil, že jazyk je médiem našich znalostí a že empirická fakta jsou našemu vědomí k dispozici hlavně prostřednictvím symbolů. Verbální jazyk vnímal spíše jako „zmrzačené“ médium, protože nevěřil, že by také jeho struktura mohla sloužit jako konzistentní a logický model pro vztah věcí k reálnému světu. Tvrdil, že jeho vize je důkazem pevného spojení mezi jazykem a přírodou; že symboly tvoří univerzální most mezi obecným jazykem tvarů a přímou zkušeností vnímané reality.“*[2]

Sociální a hospodářské muzeum ve Vídni vykonalo za léta Neurathova vedení (1924–1934) průkopnickou práci ve zprostředkování vědomostí a prezentování dat opírajících se o statistiku. Program uplatněný v práci muzea a Neurathovy vědecké a umělecké snahy daly vzniknout novému, snadno pochopitelnému „obrazovému písmu“, jehož prostřednictvím se komunikovala témata „obrazem množství“, a ne do té doby všeobecně používanými jednotvárnými diagramy abstraktních křivek, sloupců a plošných srovnání. (Je s podivem, že tato suchopárná forma sdělení statistické informace později, na konci šedesátých let, opět převálcovala systém, kterým Neurathův tým a jeho přímí následovníci stanovili nejdůležitější principy tvorby moderního designu.)

Statistické obrazce však nebyly jedinými prostředky, se kterými muzeum pracovalo. Mělo také dílnu na plastické plány a modely domů a měst. Nástěnné obrazce a zejména mapy, jejichž nápisy a značky bylo nutno často vyměňovat nebo přemisťovat, byly zhotoveny z kovu a opatřeny magnety. Součást muzea tvořil i archiv pro obrazovou pedagogiku a sbírka sociologické grafiky.

Plakát pro novou expozici vídeňského Ge-Wi-Mu z roku 1928 (Gemeentemuseum, Den Haag). Poster for a new exposition of Ge-Wi-Mu in Vienna, 1928 (Gemeentemuseum, Den Haag).

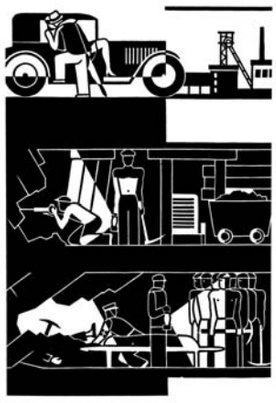
Linorytový štoček a ukázka tisku symbolu nezaměstnaného z roku 1931 (Gemeentemuseum, Den Haag). Lino printing block and sample of a linocut print with a symbol for unemployed person, 1931 (Gemeentemuseum, Den Haag).

↑ Jak se připravují symboly Isotype? Maria Reidemeister připravuje statistické údaje. Gerd Arntz kreslí symbol „nezaměstnaného“. Edita Matzalik vytváří linorytový štoček tohoto symbolu. Richard Heurteur tiskne symbol na arch papíru. Asistent Skuhravý vystřihuje symboly a texty. Skuhravý, Buchmann a Scheer lepí symboly a texty na tematický panel výstavní expozice. (1931, Archiv rakouského Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum, Vídeň[17].) How are the symbols of Isotype made? Maria Reidemeister is preparing statistical data. Gerd Arntz creates the symbol for “unemployed”. Edita Matzalik creates a lino printing block of the symbol . Richard Heurteur prints the symbols on paper. Assistant Skuhravý is cutting out symbols and texts. Skuhravý, Buchmann and Scheer are sticking the symbols and texts on an exhibition panel. (1931, Archive of Austrian Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum, Vienna [17].) **→ Pohled do expozice Ge-Wi-Mu, 1928 (Archiv rakouského Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum, Vídeň).[16]** View of the exposition of Ge-Wi-Mu, 1931 (Archive of Austrian Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum, Vienna).[16]

←**Barevný svět, obálka obrazové vlativědy pro mladé čtenáře, Ge-Wi-Mu, Vídeň, 1929 (Gemeentemuseum, Den Haag).** A colourful world, Cover of a geography picture-book for young people, Ge-Wi-Mu, Vienna, 1929 (Gemeentemuseum, The Hague).

↓**Portfolio prezentující pětiletou práci vídeňského Ge-Wi-Mu na sto samostatných barevných listech s obrazovými diagramy (Bibliografický institut v Lipsku, 1930).**[17] Portfolio of the work done in the Gessellschafts- and Wirtchaftsmuseum in Vienna, consisting of 100 multicolored single leaves with pictorial statistics (Bibliographic institute Leipzig, 1930).[17]

Gerd Arntz (1900–1988)



↑↓ **Sociální grafika G. Arntze, 1931 (Gemeentemuseum, Den Haag).**[18] G. Arntz's social graphic, 1931 (Gemeentemuseum, The Hague).[18]

designér nové vizuální abecedy Jedním z nejdůležitějších spolupracovníků Otto Neuratha od prvních let činnosti muzea až do jeho smrti v roce 1945 se stal německý výtvarník, grafik a levicový intelektuál **Gerd Arntz**.
Narodil se roku 1900 v Remscheidu jako syn továrníka, avšak nenásledoval rodinnou tradici a místo toho začal v roce 1919 studovat na Kunstschule von L. Kunowski v Düsseldorfu.
Jako umělec náležel již od studií ke skupině výtvarníků, kteří zachycovali raději sociální vývoj ve společnosti než subjektivní a emocionální exprese beznaděje dobového existencialismu. Toto zaměření Arntze přivedlo k tvorbě dřevořezů a linorytů se stylizovanými figurálními symboly, jež reprezentovaly jednotlivé společenské třídy a později i historické a společenské procesy. Jeho práce byly publikovány v pokrokových časopisech a na několika tematických výstavách.
Arntzova práce Neuratha velmi zaujala a roku 1928 jej přizval ke spolupráci. Neurathova „Vídeňská metoda“ [3] Arntze okamžitě upoutala. Styl a výsledky jeho práce naprosto přirozeně doplnily dosavadní snahy pracovníků muzea. Byl schopen Neurathovo teoretické myšlení převést bezchybně do nové statistické znakové řeči vysoké výtvarné i významové kvality.

Vision of a new form of universal communication Otto Neurath, Austrian sociologist, political economist and philosopher, was born in Vienna in 1882, into the family of social reformer, Wilhelm Neurath. After graduating in math, physics, economics and sociology in Vienna and Berlin, Neurath was asked to direct the Museum on War Economy at Leipzig. After the war, he returned to Vienna in 1919 and worked as an economical prognostic at ministerial level, with active participation in the housing in Vienna. Later, in the middle of the 1920's, he became **Director of the Social and Economic Museum in Vienna** (Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum)[1], which planned to develop a theoretical background to visually explain national statistics to a largely uneducated Austrian public.
Neurath had even greater visions. He hoped to form a universal standard of education, transmitting his sociological world view into the creation of a visual language that would be understood by everyone.
The principles of the "Vienna Method" (later renamed as **Isotype**—International System Of Typographic Picture Education), created a base for the further development of modern communication in the 20th century.

Pioneer work *"Isotype expresses a theory of language that continues to inform much graphic design education and practice. Neurath believed that language is the medium of all knowledge: empirical facts are only available to the human mind through symbols. He saw verbal language, however, as a disfiguring medium for knowledge, because he believed its structure and vocabulary failed to be a consistent, logical model of objects and relations in the physical world. Neurath held that vision is the saving link between language and nature. Hence, pictorial signs would provide a universal bridge between symbolic, generic language and direct, empirical experience."*[2]
During the years of Neurath's leadership, The Social and Economic Museum in Vienna (Ge–Wi–Mu) (1924–1934) made pioneering work on representing economic and social values in statistics. In case of presenting statistical data, the museum created understandable picture language by the "view of amount". I don't really understand this last expression—perhaps due to ignorance! By that time, statistical diagrams were only abstract curves, columns and charts. It is surprising that Neurath's system was replaced later on in the 1970's by such a form or communication.
The new methodology of the museum was based on the principle that a larger amount is not presented by a larger sign, but by a larger amount of signs. The museum also had a workshop for 3D models of houses and cities, magnetic wall pictures and a special department archiving educational posters and critical social art.

Designer of the new visual alphabet Gerd **Arntz** (1900–1988), was one of Otto Neurath's most important collaborators from the early years until his death in 1945. An artist, graphic designer and left-thinking activist, he was born in Remscheid, Germany, the son of a factory owner. In 1919, he commenced studies at Kunstschule von L. Kunowski in Düsseldorf. As an artist, he joined a group that sought to illustrate developments in society, instead of expressing individual emotions. For Arntz, this view lead to woodcuts and linocuts with stylized figures, representing social groups and classes. Arntz's pictures were published in progressive magazines, sometimes also in thematic collections.
In 1928, Arntz was invited to work for the Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum in Vienna. Neurath's theoretical approach and methodology in the museum influenced Arntz's work immediately.[3] His style lent itself to these objectives perfectly. He was able to translate the theoretical framework into the new sign language with a high artistic standard and meaningful value.

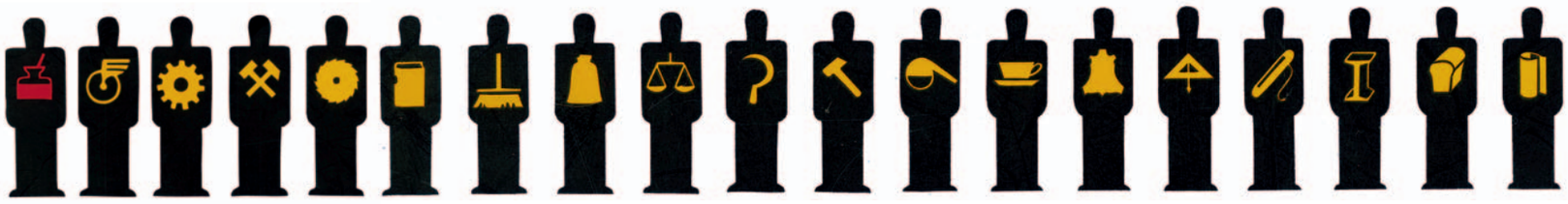
Emigration to Holland Growth of nationalist radicalism and political pressure in the German and Austrian society forced many left intellectuals to leave the countries in the beginning of 1930s. Neurath and members of his team were not an exception. They spent one year (1931–1932) consulting The Russian Institute for Visual Representation of Statistics in Moscow,[4] on the best way of presenting the economical development of Soviet industry. The year after, in 1933, they moved to the Dutch harbour of the Hague, which was relatively more safe than Vienna. There they founded the International Foundation for Visual Education,[5] which formed a basis for the main manifestos and documents of Isotype.

Isotype as a helping language and encyclopedia of common knowledge *"We have created one international picture language (as a helping language) into which statements may be put from all the normal languages of the earth. We have given it the name Isotype. A picture language of this sort is frequently very important and of great use. A man coming into a strange country without knowledge of the language is uncertain where to buy his ticket at the station or the harbour, where to put his boxes, how to make use of the telephone in the telephone box, where to go in the post office. But if he sees pictures by the side of the strange words, they will put him on the right track.*
Education by pictures in harmony with the Isotype system will do much to give the different nations a common outlook. If the schools give teaching through the eye in harmony with this international picture language, they will be servants of a common global education, while giving new impulse to all other questions of international education.
The full use of the rules of the Isotype system will completely change our way of teaching. New fields of knowledge will open up for teaching in schools. The history of nations and groups the organization of goods I don't get what you're saying here, suddenly become clear when represented by good teaching-pictures."
This emotional preview of the main Isotype manifesto named **International Picture Language**[6] was firstly published in 1936. It defined principles of the new programme of visual communication:

1. A picture which makes good use of the system gives all the important facts in the statement it is picturing. At the first look you see the most important points, at the second, the less important points, at the third, the details, at the fourth, nothing more-if you see more, the teaching-picture is bad.
2. The value of teaching by pictures is that facts are put before the mind in a simple, straightforward way and are committed to memory. The signs have to be clear in themselves, without the help of words as far as possible.
   That is to say, "living signs". They have to be different from one another, so that there will be no doubt of their rightful meaning, when they are seen again. They have to be so simple that they may be put in lines like letters.
3. The rules for colours are not so fixed as the rules for forms. There are only seven colours for use in Isotype pictures: white, blue, green, yellow, red, brown, and black. The colours have to be so different that there will be no doubt in the mind of the on-looker which colour he has before him when he sees it separately. If, for example, he has to give a picture of cold and warm water, he will make the warm water red and the cold water blue.
4. The Isotype picture language would be of use as a helping language in an international encyclopedia of common knowledge.

The first books, first exhibitions and emigration to England In the second half of 1930s, the Isotype foundation organized exhibitions and seminars, linking the historical context with the society of the new home country.
Exhibitions **Around Rembrandt** (1938) and **The Rolling Wheel** (1939) compared social statistics and historical facts to highlight in an original way these influences on the intellectual elite. It was the first time that classical themes were presented in a new educational manner. The activity of this period culminated in the publication, **The Modern Man Making** (De Moderne Mensch Ontstaat, Amsterdam, 1940).[7]
This sociological preview of the history and statistical research of the modern era was an attempt to create something like a new Orbis Pictus.[8] The book is divided into six parts and covers important historical events, social and economical priorities in different countries and continents of the world.
In 1940, Neurath and his colleagues had to leave again across the Channel to England due, as before, to the spreading influence of fascism. England was the last stop of "the traveller among nations". He married his most devoted student and collaborator, Marii Reidemeister. She was sixteen years his junior. Until 1970, Marie Neurath continued her husband's work with great success, in a new foundation (**Isotype Institute Ltd.**), working for the British and Dutch governments.[9]

Alphabet of modern travellers Isotype system was one huge sprawling experiment since it contained thousands of symbols. Otto Neurath wanted to apply his system as a coherent set of tools for the whole of society. This principle became a major design theme in the area of communication by symbols and pictograms after the World War II[10]—in systems of co-ordinated visual identity (**corporate identity**). A corporate identity program is, however, the visual language of a corporation; a consistent grammar and vocabulary of a static mechanism. Stylistic consistency helps a set of pictures read as signs, as information markers rather than local ornaments. It is, however, far away from an open system, which would communicate events and movements in society in an understandable way.
An integrated visual identity program was applied for the first time in Tokyo in 1964. **Masaru Katzumie**[11] (the design director) created a system, which was strongly formalized, but not reduced to geometrical order. Part of this program was the sport sign system. Stylized drawings showed good balance between precision of meaning and distinctiveness. A different approach was applied by **Manuel Villazón** and **Matthias Goeritz** in Mexico four years later. The sign system used typical equipment to represent the sports. The human form had to be used where there was no equipment (i.e. swimming sign).
Otl Aicher[12], the head of the design team for Munich Olympics took into consideration the increased visual exposure of the last five years. (There had been a huge repertoire of information signs and trademarks). His solution, therefore, was a system based on a grid modulor I don't recognize the word 'modulor'?[13] which gave more standout to the single sign and improved the syntactic order of the system.
In 1974, the **committee of the AIGA**[14] collaborated with the U.S. Department of Transportation's Office of Faciliation. Within six months, they had created a program of instant pictograms to guide the general public through bus stations, airports, railways and ship terminals throughout the U.S.A. It was the first time a coherent system of symbol signs had been designed for such purpose within a single country.
The D.O.T.'s Office of Facilitation invited the designer **Thomas H. Geismar** to chair an advisory committee on Transportation-Related Signs and Symbols. He agreed, and set up a five-man committee approved by the AIGA. The selected designers were all internationally recognized. They respected each other and brought together a broad knowledge of signage across the world. This "ideal superoffice" was attended by **Massimo Vignelli**, **Seymour Chwast**, **Rudolph deHarak**, **John Lees** and **Tom Geismar**.
The D.O.T.'s Office of Faciliation suggested a list of 34 messages, which were felt to be the most in need of graphic representation. The AIGA gathered an extensive survey of similar symbol signs used, at various times and places, throughout the world, as the next step and introduced a small design studio from New York—**Cook & Shanosky**, to actually render the symbols in a unified graphic style. From this evaluation the committee established detailed guidelines for the design of a symbol conveying each of the 34 messages, which were followed by sketches, often including original variations.
The AIGA committee decided to work out guidelines for the use of the system. The guidelines included sign sizes, the distances from which they were legible, the relationships of lettering to sign sizes and a discussion on lettering size and spacing.
→continue on p. 23

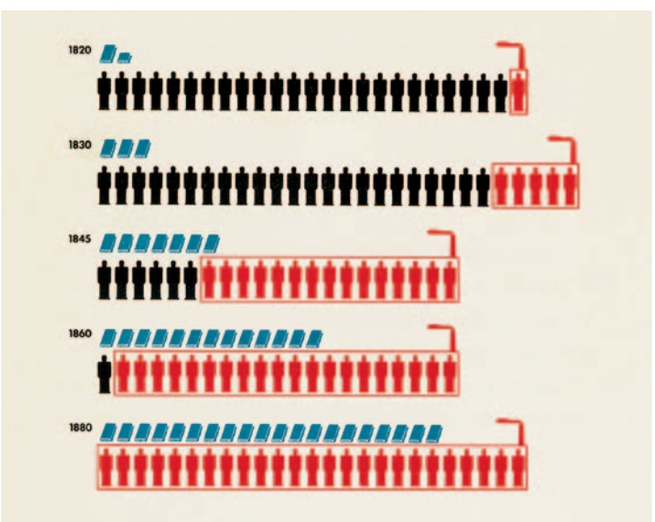


↑ **Sdružování významu symbolů (International Picture Language, str. 51).**[6] Putting sings together creates new meaning (International Picture Language, p. 51).[6]
↗ **Obálka reprintovaného vydání publikace International Picture Language (University of Reading, 1980).**[6] Cover of a facsimile reprint of the [1936] English edition of International Picture Language (University of Reading, 1980).[6]
↘ **Kam umístit svá zavazadla! (International Picture Language, str. 16).**[6] Where to put your luggage! (International Picture Language, p. 16).[6]

odchod do Holandska Radikalizace politické a společenské situace na počátku třicátých let vedla k odchodu mnoha levicových intelektuálů z Německa a Rakouska do exilu. Neurath a jeho spolupracovníci nebyli výjimkou. Po jednoročním pobytu v Institutu pro vizuální reprezentaci statistických dat v Moskvě (1931–1932), kde pracovali na zhodnocení vývoje a prezentaci růstu nového sovětského hospodářství,[4] se nadobro uchylují do relativního bezpečí holandského přístavního města Haagu. Zde v roce 1933 zakládá nejvěrnější okruh spolupracovníků **Mezinárodní nadaci pro vizuální výuku** (International Foundation for Visual Education),[5] která se stala základnou pro manifesty a hlavní dokumenty systému Isotype.

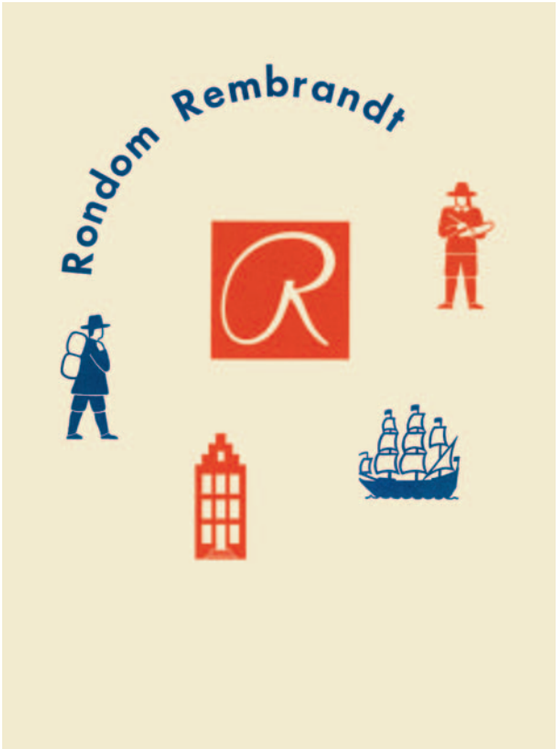
Isotype jako pomocný jazyk a encyklopedie obecných forem *„Spolu se svými spolupracovníky jsme vytvořili mezinárodní obrazový jazyk, který umožňuje přetlumočit výrazy z jakéhokoliv jazyka na světě. Znaková řeč symbolů takového charakteru je čím dál tím více důležitější univerzální pomůckou pro každého, kdo se často pohybuje v cizích zemích, kde mu jeho rodný jazyk už nestačí k tomu, aby si byl jistý, kde si může koupit jízdenku, správně použít telefonní přístroj anebo vyzvednout zavazadla. Jestliže je však veden jazykem symbolů, který mu může zprostředkovat požadovanou informaci, je jeho pobyt v cizím prostředí snazší a jednodušší.*
Vzdělávání pomocí obrazových symbolů, propojené se systémem Isotype, by přineslo stejný spojovací komunikační kanál pro různé národy po celém světě a dalo by nový impuls k řešení ostatních problémů mezinárodního vzdělávání nejširších vrstev obyvatelstva.
Nové oblasti vzdělání se otevřou pro všechny školy. Historie národů a společenských skupin, mezinárodní obchodní výměna a další složitá témata bude snadné pochopit díky jednoduché metodě výuky obrazem.“
Tento emotivní úvod k manifestu **International Picture Language**[6] (1936) konečně shrnul výsledky dvanáctileté práce a stanovil principy nového programu vizuální komunikace:

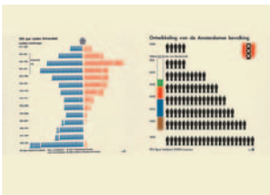
1. Symbol či obraz je dobrým učebním prvkem, jestliže vyjadřuje všechny důležité informace o tématu, který představuje. Na první pohled musí jít rozeznat nejdůležitější charakteristické prvky, na druhý ty méně podstatné, na třetí důležité detaily a konečně na čtvrtý pohled – nic navíc; a pokud ano, pak je takový obrazový symbol špatný.
2. Kvalita vizuální výuky spočívá v tom, že fakta jsou prezentována jednoduše a přímo – a jako taková jsou i vstřebávána příjemcem. Znaky musí být jasně čitelné, bez dalších pomocných výkladů – jsou „živými symboly“. Musí být také jasně odlišitelné jeden od druhého, aby nebylo pochyb o jejich správném významu. Musí být tak jednoduché, aby je bylo možno seřadit za sebe jako písmena abecedy.
3. Pravidla pro užití barev v systému Isotype nejsou tak přesně definovaná jako pravidla pro podobu symbolů. Používá se pouze sedm základních barev: bílá, modrá, zelená, žlutá, červená, hnědá a černá.
   Tyto základní barvy musí být jedna od druhé natolik rozdílné, aby nebylo pochyb o tom, jak jsou přesně vnímány ať už jednotlivě, nebo ve skupině. Jestliže je například nutno barevně označit symboly pro studenou a teplou vodu, bude pro teplou použita červená barva a pro studenou modrá.
4. Obrazový jazyk Isotype jako mezinárodní univerzální pomocný jazyk formuje encyklopedii obecných forem a sdělení bez ohledu na prostor a čas. Vznik takového komunikačního standardu je nutností, kterou si vyžaduje moderní životní styl.

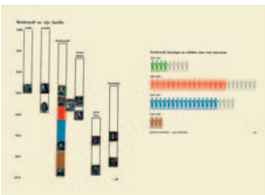


Průmyslová revoluce v Anglii 1820–1880 ve výrobě textilu. Modré symboly značí rostoucí produkci (1 symbol = 50 mil. angl. liber celkové produkce). Černé symboly značí domácí výrobu, červené průmyslovou, tedy tovární výrobu (1 symbol = 10 tisíc pracovníků). Ukázka z publikace The Modern Man Making, str. 53.[7] The industrial revolution in England 1820—1880 in the textile industry. Each blue symbol shows 50 mln. pounds sterling of total production. Each black figure represents 10 thousand home workers. Each red figure represents 10 thousand factory workers. The Modern Man Making, p. 53.[7]

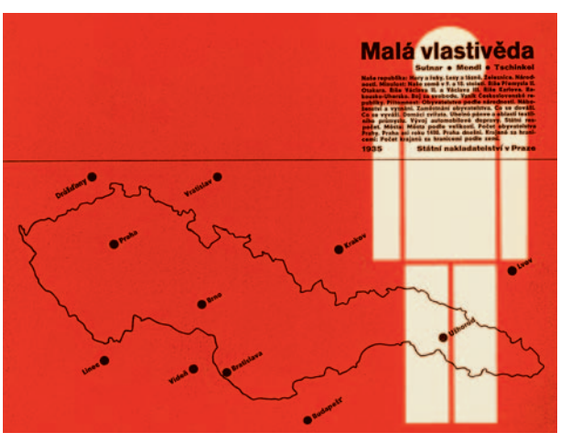
první knihy, první výstavy a odchod do Anglie Činnost nadace nabrala v druhé polovině třicátých let nový směr. Výstavy **O Rembrandtovi** (Around Rembrandt) z roku 1938 a **Valící se kolo** (The Rolling Wheel) z roku 1939 uplatnily metodu Isotype na novou formu vzdělávání obyvatelstva.
V rembrandtovské epoše (1626–1669) prožívalo Holandsko období velkého hospodářského rozkvětu. První výstava ukázala souvislosti mezi tímto vzestupem, demografickým vývojem města Leidenu (Rembrandtovo rodiště), Amsterdamu (kde žil a pracoval po zbytek života) a životními etapami a osudy umělce. Druhá výstava ilustrovala na podobném dobovém kontextu historický vývoj holandských železnic.
Byl tak „objeven“ a prezentován originální a názorný příklad vlivu, jaký má spojení historických faktů s neviditelnou energií idejí, sociálních a hospodářských dat na formování myšlenek společenské elity. Bylo to poprvé, kdy se v Holandsku klasické umění prezentovalo v novém edukativním duchu. Sociálně-ekonomické pozadí „zlaté doby“ bylo uvedeno do kontextu s prací člověka, který je právem považován za jednu z nejdůležitějších osobností holandské historie.
Vrcholem snah nadace a celého neurathovského učení se stala roku 1940 publikace Otto Neuratha **Člověk a jeho vývoj v moderní době** (De Moderne Mensch Ontstaat).[7]
Tato historicko-sociologická sonda a zároveň encyklopedie vývoje moderního věku je velice úspěšnou snahou o vytvoření jakéhosi novodobého pandánu **Orbisu pictus**.[8] Kniha je rozdělena do šesti kapitol. Popisuje významné světové historické události, základní tendence a prvky rozvíjející se moderní společnosti, stav ekonomiky a sociálních poměrů v jednotlivých zemích i světadílech.



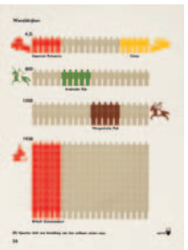


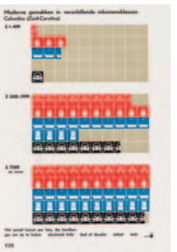


↑ **Pohled do výstav Valící se kolo a O Rembrandtovi (Gemeentemuseum, Den Haag[18]).** Photographs of the exhibitions The Rolling Wheel and Around Rembrandt (Gemeentemuseum, The Hague[18]).
↗ **Obálka a ukázky z katalogu k výstavě O Rembrandtovi. Diagramy využívají čtyř barev reprezentujících čtyři etapy života slavného malíře. K nim jsou pak vztažena srovnání témat jeho obrazů, počtu jeho studentů a obdivovatelů, množství mistrovských děl v holandských sbírkách apod.[19]** Cover and inside pages of the catalogue Around Rembrandt. The diagrams use four main colours, which symbolize the four periods of the artist's life and the number of his masterpieces, its themes, number of pupils and infuenced artists, pieces in the Dutch collections etc.[19]
↓ **Ladislav Sutnar, Bedřich Mendl a August Tschinkel: Malá vlastivěda (Státní nakladatelství v Praze, 1935). August Tschinkel, Neurathův spolupracovník z vídeňského muzea a propagátor jeho práce v Československu, inicioval spolu s Ladislavem Sutnarem a genetikem Bedřichem Mendlem vznik první československé statistické publikace, která nesla výrazné znaky přímého vlivu systému Isotype. Prezentovala sociální a ekonomické údaje ve strohém obrazovém stylu a přísně edukativním duchu.** Ladislav Sutnar, Bedřich Mendl and August Tschinkel: A Small Geography (Státní nakladatelství v Praze, 1935). Together with Ladislav Sutnar, pioneer of the modern Czechoslovak design and scientist Bedřich Mendl, August Tschinkel, August Tschinkel, Neurath's collaborator from Ge-Wi-Mu and propagator of the museum methodology in Czecholovakia, initiated the birth of the first statistical publication in the country. Isotype shows social and economical data in a strict pictorial and educative manner.



Obálka a ukázky z publikace Člověk a jeho vývoj v moderní době.[7]
Zleva: Srovnávací diagram množství populace ve světových impériích (1 symbol představuje 10 miliónů lidí).
Denní režim života ve městě a na venkově.
Životní úroveň jednotlivých skupin obyvatelstva v Jižní Karolíně, U. S. A., podle příjmů.
Dole: Rozdíly v minulosti a sjednocení v přítomnosti: člověk je stejný za každých okolností.
Cover and examples from the publication The Modern Man Making.[7]
From left: Comparative diagram of the population in the world empires (1 symbol equals 10 millions people).
Daily routine of life in the city and in the countryside.
Living standard of different classes of the population in South Carolina, U. S. A. according to their income.
Below: Differences in the past and unification at the present: a man stays the same under any circumstances.

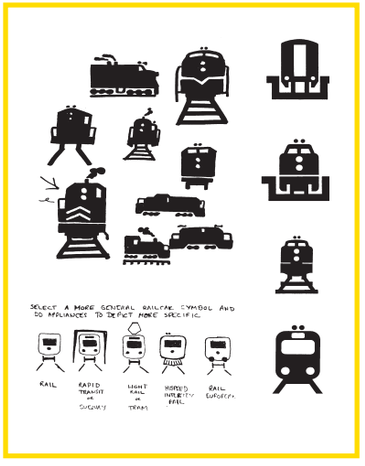




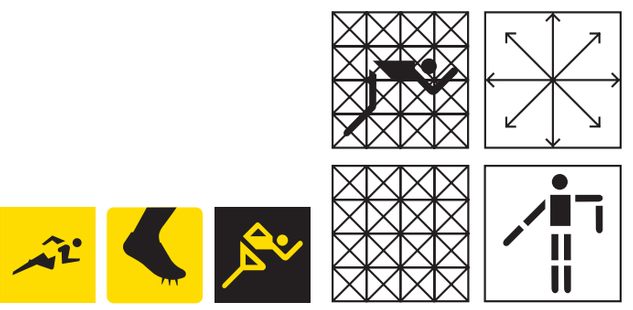
Olympiáda v Mnichově (1972): Otl Aicher a jeho spolupracovníci: Gerhard Joksch, Rolf Müller a Elena Winschermann. Munich Olympics (1972): Otl Aicher and his co-designers: Gerhard Joksch, Rolf Müller and Elena Winschermann.

Další etapa v Neurathově životě, pravděpodobně ta nejdůležitější, se uzavírá. V roce 1940 uniká před postupujícím fašismem do Anglie. Ta se stává „cestovateli mezi národy“ poslední zastávkou. V Oxfordu si roku 1941 bere za ženu svoji nejvěrnější studentku, oddanou spolupracovnici a celoživotní partnerku, o šestnáct let mladší Marii Reidemeister. Spolu ve stejném roce zakládají novou nadaci **Isotype Institute Ltd.**, kde Marie Neurath po manželově smrti pokračuje až do roku 1970 v jeho odkazu jak prací pro soukromé subjekty, tak hlavně pro britskou a holandskou vládu.[9]

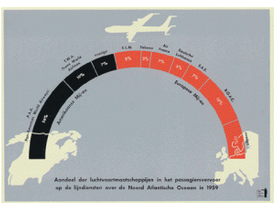
abeceda moderních cestovatelů Jako systém obsahující tisíce symbolů byl Isotype široce otevřeným polem pro experimenty v oblasti vizuální komunikace. Otto Neurath chtěl uplatnit jednotný systém symbolů ve společenském prostředí jako celek, a najednou. Tato myšlenka se stala po II. světové válce ústředním motivem nové oblasti komunikace prostřednictvím symbolů a piktogramů[10] – systému jednotné vizuální identity čili corporate designu. Obrazový jazyk, chápaný jako konzistentní celek – který určuje závazná pravidla a prostředky pro oblast interní i externí komunikace, od dopisního papíru po značku společnosti na její budově –, je kompletním logickým celkem s vlastními zákonitostmi. Tvoří ho však statický (čili pevně daný) mechanismus, který využívá obrazových symbolů pro předem stanovené cíle, a je tudíž poněkud vzdálen Neurathově vizi dynamického vizuálního jazyka. Stylistická konzistence novodobých symbolů pomáhá člověku porozumět jejich vizuální zkratce více jako obsahovému znaku či informačnímu značení nežli dobovému ornamentu. Má však daleko k tomu, aby fungovala jako otevřený systém, který srozumitelnou formou komunikuje zrcadlící se procesy ve společnosti.
Nové příklady integrálního vizuálního komunikačního systému byly poprvé aplikovány na olympijských hrách v japonském Tokiu v roce 1964. Součástí projektu byl i program symbolů reprezentující jednotlivé sporty. Hlavní designér **Masaru Katzumie**[11] navrhl formální systém, který však nesledoval nějaké hlavní geometrické uspořádání: stylizované kresby pohybových studií, typických pro tu či onu sportovní disciplínu, uplatňovaly rovnováhu mezi distingovanou výtvarnou formou a významovou funkcí.
O čtyři roky později uplatnili **Manuel Villazón** a **Matthias Goeritz** v Mexiku jiný princip: jejich systém používal symboly typické pro sportovní náčiní jednotlivých sportů. Kde se náčiní neužívalo, byl aplikován fragment lidského těla v praktické sportovní činnosti.
Největšího pokroku bylo dosaženo za dalších šest let, na olympijských hrách v Mnichově. Tým vedený **Otlem Aicherem**[12] byl postaven před úkol vytvořit doposud největší vizuální systém pro jednotlivou akci. I když se potýkal s konkurencí rozmanitých systémů a symbolů, které se na počátku 70. let hojně objevovaly, výsledek předčil všechna očekávání. Program s výraznou vizuální funkcí každého jednotlivého symbolu a současně kompaktní jako jeden celek vytvořil praktický a velmi otevřený systém. Ten byl založen na aplikaci předem stanovené sítě pro tvorbu jakéhosi novodobého moduloru;[13] z něj vycházel systém funkčních znaků pro jednotlivé sporty i desítky dalších symbolů, které pak byly i po olympijských hrách rozvíjeny firmou Erco pro další využití nejen v Evropě, ale i v USA.
V roce 1974 se **komise AIGA**[14] ve spolupráci s americkým ministerstvem dopravy rozhodla vytvořit během pouhých šesti měsíců soubor piktogramů, které by usnadnily orientaci veřejnosti na autobusových a železničních nádražích, na letištních a lodních terminálech po celých Spojených státech. Bylo to poprvé, kdy se měl jednotný systém symbolů bezvýhradně uplatnit nejen v rámci nějaké velké společenské události a v kontextu jednoho regionu, nýbrž permanentně a pro celý stát.
Ministerstvo dopravy pověřilo designéra **Thomase H. Geismara**, aby předsedal výběrové a poradní komisi pro nové veřejné orientační znaky a symboly. Na jeho žádost spolu s ním v komisi zasedlo dalších pět všeobecně a vzájemně respektovaných osobností s mezinárodním věhlasem – **Massimo Vignelli**, **Seymour Chwast**, **Rudolph deHarak**, **John Lees** a **Tom Geismar**. Ministerstvo předložilo seznam 34 témat, která byla vybrána jako nejdůležitější pro další grafické zpracování. Komise pak



Všech 50 symbolů systému D. O. T. a ukázka procesu práce na vybraném symbolu železniční dopravy. Skici komise AIGA jsou doplněny více rozpracovanými verzemi a finálním řešením od Cook & Shanosky. (Design komise AIGA pro Ministerstvo dopravy U.S.A., 1974.) All 50 symbols of the D. O. T. system, as well as an illustration of the work on the railroad symbol. Sketches of the AIGA Committee are shown with the more finished attempts by Cook & Shanosky and the final result also by Cook & Shanosky. (Designed by AIGA committee for the Department of Transportation, 1974.)



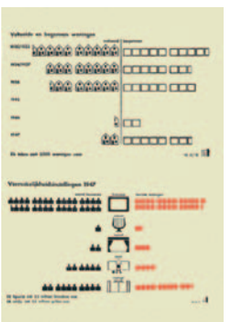
Srovnání olympijského symbolu pro atletiku (zleva): OH v Tokyu (1964), OH v Mexiku (1968), OH v Mnichově (1972). Mnichovský symbol v síti moduloru, směrovník, základní síť a stavebnice prvků pro jednotlivý symbol. Comparison of Olympic symbols for athletic events (from left): Tokyo Olympics (1964), Mexico Olympics (1968), Munich Olympics (1972). Munich sign in a grid modular. The directions, grid and parts for all symbols.

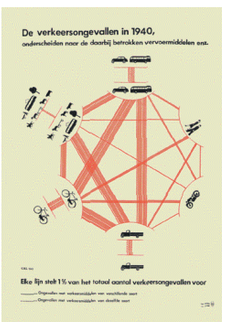


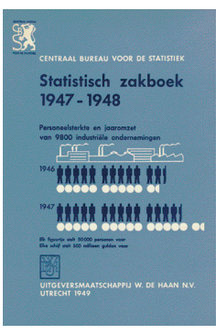
provedla rozsáhlý průzkum již existujících značek a symbolů z celého světa a přizvala ke spolupráci malé studio z New Yorku (**Cook & Shanosky**), které pak připravovalo jednotlivé skici symbolů v jednotném stylu. Pro každé téma byl zpracován materiál zahrnující doporučení pro design jednotlivých symbolů a skici reflektující jak již existující řešení, tak i nové, originální nápady. Když byl systém 34 symbolů schválen a byly vypracovány instrukce pro jeho používání (z hlediska velikosti, čitelnosti a vztahu doplňkové typografie a symbolů), vstoupil úspěšně do praxe. Na zvýšenou poptávku veřejnosti byl komisí AIGA později (1978) doplněn o dalších 16 piktogramů.
Kompletní set 50 značek se stal významným a inspirativním příkladem nejen pro americký, ale později pro hlavně v Evropě často využívaný informační systém ve veřejném prostoru (např. mezinárodní letiště Schiphol v Amsterdamu[15]).

grafický designér 21. století Otto Neurath nechápal Isotype jako autonomní univerzální prostředek ke komunikaci mezi lidmi. Věřil naopak své vizi, že vizuální komunikace se může stát společenským médiem, které sjednotí snahy o unifikaci sociálního a hospodářského prostředí v mezinárodním měřítku. Chtěl vytvořit univerzální obrazovou abecedu, která by společenské procesy jasně a srozumitelně zformulovala každému bez rozdílu dosažené kvalifikace či vzdělání. Byl tak nejen novodobým učitelem národů, ale rovněž i myšlenkovým předchůdcem dnešních architektů sjednocené Evropy. Promítnutím své filozofie do kontextu veřejného prostoru položil základy vývoje nových prostředků komunikace. V neposlední řadě předznamenal originální typ grafického designéra 21. století – ne umělce či kreativního sluhy progresivních technologií, ale aktivního iniciátora myšlenek a jazykového pracovníka (komunikátora), který prostřednictvím designu vytváří a propaguje vlastní společenské vize.[22] ✖

↑ **Obálka holandské statistické ročenky z roku 1961. (Centraal Bureau voor de Statistiek.) Vlevo: Diagram podílu jednotlivých přepravců na transatlantické letecké dopravě.** Cover of the Dutch statistical annual of 1961. (Centraal Bureau voor de Statistiek.) Left: Diagram showing share of the airlines in the air transportation over the North Atlantic Ocean (1959).
↓ **Obálka holandské statistické ročenky z roku 1947–48. (Centraal Bureau voor de Statistiek.) Vlevo: Výstavba nových domů v roce 1947: dostavěné (vlevo), započaté stavby (vpravo). Množství diváků (černě) v kinech, na koncertech, divadle, stadionech a ostatní. Peníze investované do vstupného (červeně), 1947. Dopravní nehody v roce 1940 (propojení různých druhů dopravy.) Každá linie odpovídá 1 % z celkového množství dopravních nehod.** Cover of the Dutch statistical annual of 1947–48. (Centraal Bureau voor de Statistiek.) Left: Completed and new houses in 1947: completed (left), bulding phaze (right). The number of visitors (in black) and spent money (in red): cinema, concert hall, theatre, stadium, others (1947). Further: Traffic accidents in 1940 (accidents by different means of transportation). Each line equals 1% of the total number of traffic accidents.
↘ **Obálka první holandské statistické ročenky z roku 1941. (Centraal Bureau voor de Statistiek.)** Cover of the first Dutch statistical annual of 1941. (Centraal Bureau voor de Statistiek.)







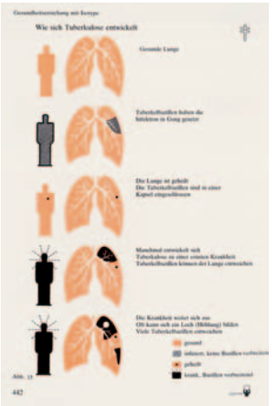
→continued from p. 17

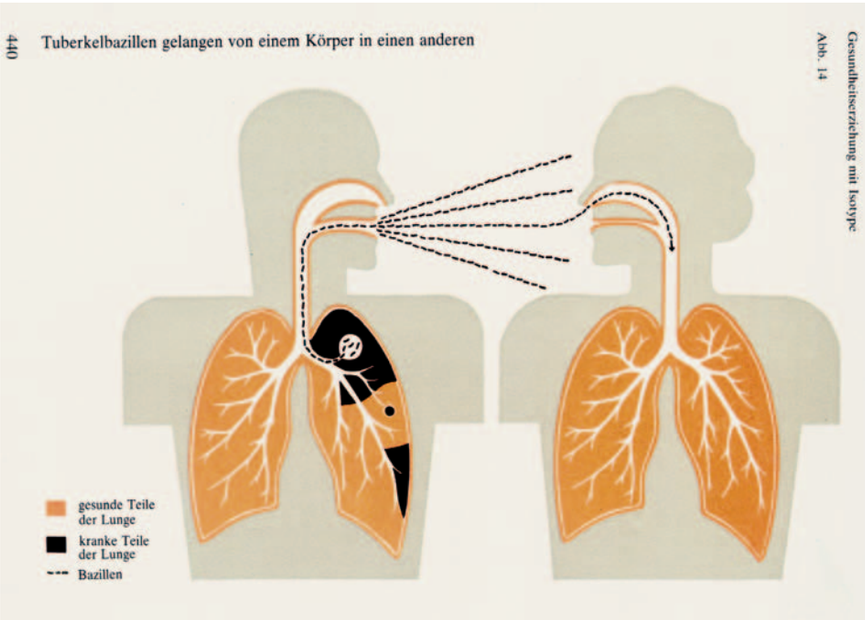
A new sign system that would be widely used and understood, regardless of the user's language or literacy, was ready to be put in use in the U.S.A. After a few years of successful application in the public realm, there was pressure for more symbols from officials in the public facilities, who complained that if they weren't provided additional symbol signs matching the original ones. This meant that they would have to design their own. In the interest of purity and consistency of the existing system, the D.O.T.'s Office of Facilitation set out to expand its 34—symbol system with additional[16] symbols as the second AIGA-DOT program (1978).

The complete system of 50 symbols was an outstanding contribution, not only for American, but forinternational symbology as a whole. The system set an international standard, which has been followed (together with the Erco system) by many countries throughout the world—particularly in Europe. (e. g. international airport Schiphol in Amsterdam).[15]

Otto Neurath didn't understand the Isotype system as an autonomous and universal tool for communication among people. Conversely, he believed that visual communication could become a medium of society, unifying the social and economic environments on an international level. His ambition was to create a universal sign alphabet, which could communicate the processes of society to anyone, regardless of their qualifications or education. In a way, he was a modern teacher of nations and precursor to the present architects of the EU. He created the base for modern communication by transmitting his philosophy into the context of public space. His work could also serve as a model for the graphic designer of the 21st century—someone who is not a creative slave of modern technologies, but an initiator of ideas. An active language worker-communicator, who promotes by design his or her own vision of society.[22] ✖

↓ Ukázka „osvětové" informační grafiky Isotype institutu, která se převážně v padesátých a šedesátých letech uplatnila na množství studijních materiálů pro mládež (Velká Británie) a nevzdělané vrstvy obyvatelstva (např. Nigérie). Zabývá se prevencí tuberkulózy, osvětlením jejího vzniku, příznaků a přenášení na zdravé jedince.[21] Example of "health education" by information graphics produced by Isotype institute, which was successful with a number of educational publications in the U. K. or i. e. in Nigeria in the 1950s and 1960s. It covers a subject of infection and prevention of tuberculosis.[21]





Poznámky Notes

1 Rudolf Haller, Robin Kinross: Otto Neurath, Gesammelte bildpädagogische Schriften, Verlag Hölder-Pichler-Tempsky, Wien 1991 (ISBN 3-209-00863-9, www.wirtschaftsmuseum.at).

2 Ellen Lupton: Reading Isotype, str. / p. 148. Výstava / Exhibition: Global Signage: Semiotics and the Language of the International Pictures, The Cooper Union, N.Y., 1987. [Victor Margolin: Design Discourse, The University of Chicago Press, Ltd., London, 1989 (ISBN 0-226-50514-6).

3 August Tschinkel: Zobrazení množství a kolektivní tvary. Výtvarné snahy, Vol. XI, 1929–1930, str. / pp. 136–137.

4 **Sovětské období a jeho výsledky tvoří doposud neúplně zmapovanou periodou Neurathova života. Jeho spolupracovníky a přáteli se stala řada významných osobností ruské avantgardy první poloviny 20. století, např. Tatlin nebo Lissitzky.** The Soviet period is not a very well known part of Neurath's life. His friends were some of the important figures of the Russian avantgarda—i. e. Tatlin or Lissitzky.

5 **V Haagu se od roku 1934 nadace zabývala organizací svých výročních konferencí a přípravou materiálů pro vydání obsáhlé encyklopedie symbolů Isotype: International Encyclopedia of Unified Science.** The foundation worked on large encyclopaedia of signs—Isotype: International Encyclopedia of Unified Science.

6 Otto Neurath: International Picture Language / Internationale Bildsprache, a facsmilie reprint of the [1936] English edition, University of Reading, 1980 (ISBN 0-7049-0489-6).

7 Otto Neurath: De Moderne Mensch Ontstaat. N. V. Noord-Hollandsche Uitgevers Maatschappij, Amsterdam, 1940.

8 **Už jako dítě byl Otto Neurath fascinován touto prací J. A. Komenského a i jako dospělý stále sbíral různé lidové obrázky, motivy a pohlednice.** Otto Neurath collected pictures and motives. He was fascinated by the work of Comenius.

9 **Nádhernou vzpomínku věnoval Marii Neurath Robin Kinross.** A beautifull text about Marie Neurath could be find in a book. Robin Kinross: Unjustified texts (Perspectives on Typography). Hyphen Press, London, 2002, str. / pp. 51–55 (ISBN 0-907259-17-0).

10 Ibid. 2) + Rudolf Modley: Handbook of Pictorial Symbols. Dover Publications, Inc., New York, 1976 (ISBN 0-486-23357-X).

11 Heiner Jacob, Masaru Katzumie: Sign Systems for International Events: Munich, Sapporo, Osaka & Co., americký časopis Print Nov. /Dec. 1969, Vol. XXIIIIVI, str. / pp. 40–47.

12 Otl Aicher, Martin Krampen: Zeichensysteme der visuellen kommunikation, A. Koch Gmbh, Stuttgart, 1997.

13 **Myšlenka proporční sítě, která by byla mírou pro nejrůznější kombinace bez omezení, byla ideou, kterou se zabývali nejvýznamnější umělci a architekti od Leonarda da Vinciho až po Le Corbusiera. Ten v roce 1945 navrhl měrný systém odvozený z lidských proporcí, nazývaný též Modulor, jenž se stal stupnicí měr, umožňující sestrojit pomocí matematické logiky a geometrických zákonů předměty člověku přiměřené a obklopit ho harmonickým prostředím.** The first modular is believed to have been drawn by Leonardo da Vinci. Le Corbusier suggested a metric system inspired by human proportions in 1945. His modulor was a scale of measurements, which helped to create a harmonious environment of objects and buildings.

14 Edward K. Carpenter: Travelers' Aid, Courtesy DOT and AIGA, Print magazine Mar./Apr. 1975, Vol. XXIX:II, str. / pp. 26–31.

15 Schiphol airport signage (Benno Wissing, Total Design, Amsterdam, 1967).

16 Frank Hartmann, Erwin K. Bauer: Bildersprache Otto Neurath Visualisierung, WUV Universitätsverlag, 2002, Austria (ISBN 3-85114-704-9).

17 Gerd Arntz—Kritische grafiek. Gemeentemuseum, Den Haag, 1976.

18 Ibid. 17).

19 Around Rembrandt. Magazijn De Bijenkorf, Amsterdam, Den Haag, Rotterdam, 1938.

20 Foto: Karsten de Riese + ibid. 14.

21 Ibid. 1, str. / pp. 440–446.

22 Ibid. 2., str. / p. 156.

stránku připravili Pavel Kočička a Pavel Zelenka
TYPO.TEXT Nimbus Sans Novus (Regular, Medium, Semibold) Fette Engschrift (Regular) → URW++

✖ KNIŽNÍ OBÁLKA JE UMĚNÍ

Naprosto unikátní událostí – nejen v českém kontextu – se stala výstava **Umění je abstrakce**. Expozice se zaměřuje na tendence v českém abstraktním umění od konce padesátých let 20. století (strukturalismus, nová figurace, informel, nová citlivost, letrismus, lyrická abstrakce, materiálová antimalba apod.) až do nástupu normalizace a dokládá úzkou vazbu mezi tehdejší volnou tvorbou a knižní kulturou. V jízdárně Pražského hradu můžete obdivovat přes dvě stě děl (malbu, plastiku, fotografii) a kolem pěti set knižních grafických úprav předních výtvarníků (Balcar, Boštík, Boudník, Demartini, Fuka, Grygar, Hlavsa, Koblasa, Kratina, Kubíček, Malich, Medková, Ovčáček, Piesen, Sýkora, Sekal, Valenta, Veselý ad.).
Historik umění **Zdenek Primus** připravil tuto skvělou výstavu z vlastní sbírky shromažďované v průběhu 90. let. A aby těch superlativů nebylo málo: místo „obyčejného“ katalogu ještě napsal mimořádnou knihu, kterou ve třech jazykových verzích (česky, německy a anglicky) vydalo nakladatelství Kant. Grafickou úpravu měl na starosti Robert V. Novák a o kvalitách výsledku svědčí i skutečnost, že české vydání je již rozebráno (nezoufejte – dotisk je v plánu).
Ti, kdo nestihli výstavu na Pražském hradě do 25. května 2003, mají možnost navštívit expozici od června do září v Moravské galerii v Brně anebo od ledna 2004 v Muzeu umění v Olomouci. [pz]

✖ ČESKY A LÉPE – SERAPION II

Národní charakter písma se pomalu stírá, přesto pokud bychom hledali současný český národní charakter, nejspíše bychom narazili na písma **Františka Štorma**. Jeho zdobné detaily na původně chladných literách dokáží grafiky buď pobouřit, nebo nadchnout.
Serapion II je „remake“ zdařilé barokně-renesanční antikvy, která vyšla už v roce 1996. Místo cizelování znaků do uniformní podoby se spíše maximálně snaží vystihnout charakter a kresbu původních liter. Výsledkem tohoto procesu jsou zdobné detaily, které dokreslují sazbu v malých stupních a „rozehrávají“ titulky. Nová podoba písma odstraňuje některé nadbytečné detaily, jako například přehnané serify liter b či q, prohnuté horizontály znaků A a H nebo smyčku u litery W. Kromě vyčištění kresby přibyly v písmu některé užitečné znaky – kapitálky, minuskové číslice, ligatury. Díky všem úpravám je písmo mnohem použitelnější pro knižní sazbu, kde dříve některé detaily bránily plynulosti čtení, protože zbytečně poutaly čtenářův zrak. Stále sice platí, že písmo je příjemnější v menších stupních, přesto lze jeho vyčištěnou verzi použít i ve větších velikostech. Pro titulkovou sazbu lze s úspěchem použít nově vytvořené kapitálky, které se méně „krouti“ a více fungují. [pk]

→ http://www.pismolijna.cz

✖ VKUSNÝ HOLD

Experimentátorskou a novátorskou písmolijnu **Emigre** rozhodně neproslavily fortelné revivaly renesančních, barokních nebo klasicistních písem, stačí si jen vzpomenout na nešťastnou citaci bodonky, kterou autorka **Zuzana Licko** pojmenovala vznešeně **Filosofia** (1995), nebo na americky rozšlápnutý baskerville, jakkoliv vtipně pojmenovaný po jeho ženě Sarah – **Mrs. Eaves**.
Nyní si však reputaci na tomto poli Emigre napravuje: německý typograf **Frank Heine**, autor úletů **Remedy** a **Motion**, uvádí dvouřezovou rodinu seriózní renesanční antikvy nazvanou **Tribute**. A že jde o vskutku poctivé řemeslo, dokazuje již úsporný, ale přitom informacemi nabitý a vkusně upravený vzorník (ten sice tvrdí, že jde o osm řezů, ale sady expertních znaků a kapitálek za samostatný řez v době OpenType opravdu považovat nelze).
Rodina Tribute vychází z písma navrženého v roce 1565 francouzským rytcem **Françoisem Guyotem** – jeho práce je současným typografům prakticky neznámá a stojí ve stínu slavnějších a starších tvůrců, jako byli Garamond či Griffot, ale ve své době platil v místě působení (Antverpy) za velmi vlivného a úspěšného.
Tribute charakterizují některé milé a možná záměrné konstrukční zvláštnosti u verzálek N, M, stroze ukončená dolní přetažnice u ypsilon, ale zejména poměrně robustní duktus a snížený kontrast mezi silnými a slabými tahy. Díky těmto charakteristikám vypadá písmo výborně zejména v nižších stupních, od diamantu po borgis. Sazba má poněkud tmavší valér a působí velmi vyrovnaně a uspořádaně. Znaková sada je luxusně vybavena, kromě běžných západoevropských znaků obsahuje na dvě desítky ligatur, iniciály, zakončovací znaky, stylové ornamenty, proporcionální i tabulární číslice, a to jak verzálkové, tak minuskové včetně jejich indexových verzí.
Velkou výtku si však zaslouží akcenty, které Heine s příslovečnou německou pečlivostí prostě přepsal z originálu a které lze použít pouze pro vytváření napodobenin historických textů, nikoliv pro současnou sazbu. Našince to zase tolik mrzet nemusí, znaková sada stejně tzv. východoevropské znaky neobsahuje... To je ovšem u Emigre už nepěknou tradicí.
Potenciálnímu zájemci kromě úvahy, zda za rodinu Tribute utratit 95 dolarů, zbývá ještě najít důvod, proč vlastně vůbec po tomto písmu sáhnout. Autor sám, vědom si jeho možné nadbytečnosti, říká: „Některé existující revivaly na mě působí tak sterilním a chladným dojmem, že jsem se rozhodl vytvořit písmo uchovávající si jasný vizuální vztah k době svého vzniku.“ Takže až budete někdy upravovat Index děl zakázaných Svatým oficiem, vezměte Tribute v úvahu... [pz]
→ http://www.emigre.com/EF.php?fid=196

(NMy)
éêè

Introducing
“Tribute”
—a family of
8 fonts;
Roman,
Italic,
Small Caps
&
Ordinals:
$95

CALL
IT
WHAT IT IS
by
John Downer
A discussion of typeface sources seems to pop up whether a designer admits to being inspired by historical models or not.
Getting the appropriate authorization when needed, and giving the proper credit, are but two of many considerations. Other issues such as fidelity to the model, chronological accuracy, and the pros and cons of revisionist history get debated and argued AT LENGTH. The talk can get hot. Designers always feel the HEAT.

✖ NOVÁ PREZENTACE ČESKÉ REPUBLIKY

Česká centrála cestovního ruchu si vybrala počátkem března nové logo. Podle tiskové tajemnice Zuzany Domalípové bylo nové logo vybráno ze dvou důvodů. „Prvním, zcela praktickým, byla nedostatečná možnost disponovat s předcházejícím logem. Jeho používání nebylo dokonale právně ošetřeno. Druhým důvodem byla snaha o společný postup při propagaci České republiky. ČCCR byla jediným subjektem, který používal novotvaru Czechia. Tento pojem se neujal, nebyl v zahraničí rozšířen, dokonce vyvolával zmatky (Czechia byla často zaměňována s Čečnou!), nepoužívali ho ani další zástupci ČR (CzechTrade, CzechInvest, Česká centra, hl. m. Praha ad.). Protože se snažíme naše aktivity více zkoordinovat, aby prezentace ČR ve světě byla jednotnější, rozhodli jsme se znovu užívat pojem Czech Republic. Změna loga byla tedy nutná a musela proběhnout rychle,“ píše Domalípová.

Česká republika

Czech.cz

Nové logo bylo vybráno ze 40 návrhů od 10 grafiků (včetně zahraničních). Ze zaslaných návrhů byla vedoucími jednotlivých oddělení vybrána tři loga, která byla testována na 150 cizincích (očekávaná cílová skupina) a podstoupila hlasování na zahraničním webu. Z obou testů vyšlo vítězně stejné logo, jehož autorkou je Linda Kleisnerová.
Na vyjádření jsme se zeptali také **Ondřeje Šmerdy**, který vytvářel původní logo v grafickém ateliéru Leonardo v roce 1999. „O žádném novém logu nic nevím, nikdo mě nekontaktoval. Původní logo jsem asi před čtyřmi roky nakreslil pro soutěž vyhlášenou tehdejším prezidentem Asociace reklamních agentur (ARA, dnes AKA) panem Mikešem. Soutěž probíhala dvoukolově a porota s mezinárodním zastoupením tehdy vybrala můj návrh. Protože to celé byla občanská iniciativa ARA a pana Mikeše, přišla Česká centrála cestovního ruchu k tomuto logu až kuriózně levně (100 000 Kč). Logo centrále prodal grafický ateliér Leonardo, ve kterém jsem byl tehdy zaměstnán jako artdirector. Bohužel, logo bylo na publikacích centrály používáno často v rozporu s původním záměrem autora i s existujícím manuálem, tj. často na barevných a rušivých podkladech a ve zbytečně přehnané velikosti, což vše logu dost ubližovalo. Autor ani ateliér Leonardo neměli žádný vliv na způsob používání loga.“
Zbývá dodat, že „staré“ logo se používá například na zahraničích výstavách sponzorovaných českou vládou (posledním příkladem byl CeBIT). Tam dosud poměrně dobře sloužilo, a jak se říká, není třeba koně přepřahat, když ještě táhne.
Česká republika vůbec navenek působí „jednotně“. Stačí se podívat na stránku Czech.cz, což by měl být webový portál o Česku určený zahraničním návštěvníkům a investorům, a člověk netuší, kolik Českých republik vlastně existuje. Navíc není vůbec jasné, proč je stránka na doméně Czech, když nahlédnutím do slovníku lehce zjistíme, že slovo Czech má dva významy: 1. český, 2. Čech/Češka nebo čeština. Ani jeden z nich neznamená Česko nebo Českou republiku... [pk]
→ http://www.cccr-info.cz
→ http://www.czech.cz

There Are CE Fonts Users
Out There.

...And We Care...

More than 7.700 fonts
for MacOS and Windows operating systems.
Fonts in West and Central European encodings.

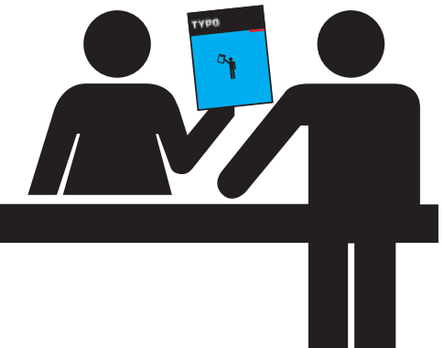
Více než 7.700 písem
pro operační systémy MacOS a Windows.
Písma v západním a středoevropském kódování.

LinotYpE Library

tel. +49 6172 484 424 fax +49 6172 484 429
www.fontexplorer.com

DataLine

tel. +420 284 811 400 fax +420 284 811 409
www.fontexplorer.cz



bitmapová písma ← vizuální gramotnost ← „ikonografie“ aneb umění minimalismu ← Susan Kare ← ISOTYPE